



半月刊

（总第46期）

■ 实用软件

浏览三维动画制作软件

■ 硬件评析

PC 主流声卡简介

■ 专题综述

中国电脑业的怪圈（上）

■ 网络时代

网络炸弹风暴

■ 游戏赏析

初试《黑暗复仇》

■ 攻略指引

半条命

■ 游戏畅谈

血溅五步外　刀寒三寸中

ISSN 1007-0060





编辑部报告

短短的假期倏忽一下就过去了，农历新年毕竟比较像新年一些，挨家挨户地吃了许许多多奇怪的食物……唔……回到办公室，等待着的又是下一期的作业需要完成。

比较振奋人心的是：www.popsoft.com.cn可以访问了，Webmaster许诺说他将会每天更新，条件是要增加人手，所以，想加盟本社的同志可以看一下目录页的招聘信息；另外，已经使用了将近1年的popsoft.263.net作为大众软件网站的北京镜像站点，将继续使用下去，在此特别感谢首都在线（www.263.net）在此期间对我们的大力支持（编辑提示：北京地区拨2631上网，访问本刊网站的速度会非常快）。各地有意和本刊合作的ISP、ICP请直接和Webmaster联系（webmaster@popsoft.com.cn）。

本刊2月光盘的A盘出了纰漏，因为检测工作的失误，造成了首批出厂的2万张《大众软件CD》存在挑光驱的问题，也就是说这批光盘在某些型号光驱上读取相当困难。因发现及时，我们从邮局追回了其中的大部分，仍有一小部分散落在读者手中，在此本社读者服务部再次申明：若有发现本社出品的光盘存在物理缺憾，无法被您的光驱辨识，请速到本社各地读者服务部或读者服务部北京总部，将为您免费更换。

本刊和创新未来科技有限公司合作举办的"创新杯电脑音乐DIY"终于揭晓，本次活动得到了全国各地电脑音乐爱好者的大力支持，在数百首Midi乐曲中，数位高手脱颖而出，详情参见本期读编往来，本刊光盘制作组将邀请获奖者参与《大众软件CD》的配曲制作，使读者诸君均有机会聆听电脑音乐佳作。

以附送日本超人气恋爱养成大作《心跳回忆》为号召的《大众软件1998年合订本（下）》配套光盘，一面市就取得骄人业绩，市面上出现供不应求的脱销奇迹，虽然在与此同时的盗版市场上存在着《心跳回忆》日文版、繁体版以及伪简体版等多种盗版版本，但冲击并不大。这说明了读者朋友们对低价位精品的认可，以及对我们引进工作的大力支持。受此鼓励，编辑部将会继续努力，介绍好的作品给大家。

3 上

1999.05

(总第46期)

POPSOFT

大众软件

主管单位:中国科学技术协会

主办单位:中国科学技术情报学会

编辑出版:《大众软件》杂志社

社　　长:关家麟

副 社 长:林菁　刘贫和(常务)　高庆生

主　　编:高庆生

副 主 编:袁聿纲

法律顾问:陆智敏

编 辑 部:袁聿纲(主任)　常胜(副主任)

李鹏　杨文韬　韩伟　王旭　汪澎

王刚　王晨　郭新宇

本期责编:常胜

广 告 部:李诚(主任)　李怀颖　霍虹　薄林

发 行 部:陈志刚(主任)

特约读者服务部:晶合顺达计算机公司

张友利(总经理)

封面设计:邹屹

版式设计:晶合虹彩多媒体软件制作公司

印　　刷:煤炭工业出版社印刷厂

刊　　号:ISSN 1007-0060

CN11-3751/TN

发　　行:河北省廊坊市邮电局

订　　阅:全国各地邮局

邮发代号:18-107(半月刊)　18-108(光盘)

国外发行:中国国际图书贸易总公司(北京399信箱)

国外发行代号:6209M

广告许可证:京崇工商广字第0036号

邮政编码:100051

通信地址:北京和平门邮局3056信箱

广告部电话:(010)67150982(4、5)-203

采编组电话:(010)67150982(4、5)-207、210

网络组电话:(010)67150982(4、5)-209

发行部电话:(010)67150982(4、5)-202

邮购中心电话:(010)67024050

传　　真:(010)67150983

网　　址:http://www.popsoft.com.cn

E-mail:popsoft@netchina.com.cn

出版日期:1999年3月1日

零 售 价:人民币5.00元

港币10.00元

美元3.59元

新闻速递

专题综述

实用软件

硬件评析

网络时代

应用心得

读编往来

目录

上期要目

“恶作剧”软件
环境音效EAX
半条命
凯撒III

下期要目

Katmai与Socket 370
试用Windows 2000
骑士与商人设计文本
阿比逃亡记攻略指引

1999年3月光盘要目

模拟天堂网站全镜像
攻略指引：亚特兰提斯——失落的传说
动画岛：天地劫
Quake III Arena
余音绕梁：邀舞——德彪西
春之歌——德彪西
休闲天地：从《心跳回忆》到虚拟偶像

强力征募 WebMaster

想参与《大众软件网上天地》网站的制作吗？想看着它经过你的巧手编织一步步走向成熟走向辉煌吗？我们已经准备好一切在这里等着你，等你来加入我们，成为我们中的一员，共同铸就我们的梦想……要求：

1、英文6级以上，读写能力强，熟悉相关英文网站者优先。
2、熟练掌握网页制作HTML语言及FRONTPAGE及其它相关编辑器，最好拥有自己的个人主页。
3、有网络经验，熟悉网站搭建过程，有独立设计构想能力，懂JAVA及CGI语言者优先。
4、熟悉NT4.0系统或LIUNX系统，有一定美术修养及文字能力。
5、有责任心具备敬业精神，热爱本职工作，对于琐细事务能够不厌其烦。

特别申明

1999年2月号PopSoft CD因发现有较严重的挑光驱现象，本社为保证读者利益虽立即收回所有未发的光盘，仍无法避免有少部分流入读者手中。本社特此郑重申明：已购买的读者可持原盘至各地大众软件读者服务部无条件退换，并为给您带来的不便谨致歉意。

本刊特约作者

庞大智　余一兵　赵效民
侯　毅　陆　强　罗　曜
李　靖　蔡　旋　任　良
大胖子

本刊如有印刷、装订错误，由煤炭工业出版社印刷厂负责调换。
地址：北京朝阳区芍药居(100029)

正文用纸：辽宁省开原制浆造纸厂

网络电话案终审揭晓

福州陈锥、陈彦兄弟从1997年10月开始为顾客提供网络IP电话服务，被福州电信局告发，公安部门据此以涉嫌“非法经营电信罪”传唤陈锥、陈彦，并长期扣押其5万元人民币现金及有关器材。1998年5月，陈氏兄弟向马尾区法院状告马尾公安局“滥用职权”，被区法院裁定驳回原告起诉，陈氏兄弟不服裁决即向福州市中院提起上诉。1999年1月20日，在进行了两个多月的广泛调查分析和听取专家级证人的意见后，福州市中级人民法院(1998)榕行终字第76号行政裁定书认定：网络电话不属于邮电部门统一经营的长途通信和国际通信业务，而是属于向社会开放经营的电信业务。福州中级法院认为，陈锥、陈彦的行为属于未经审核批准、未领取营业执照，擅自从事“计算机信息服务业务”和“公众多媒体通信业务”，但并不构成非法经营罪。

网络电话是基于网络技术而产生的在互联网上提供的新型通信业务，费用低廉、使用方便。信息产业部已打算批准中国电信、吉通通信有限公司和中国联通进行网络电话业务试验。

本刊记者

连邦卷起“世纪风”

1999年1月28日，在北京连邦软件有限公司成立五周年的庆典大会上，连邦软件有限公司正式宣布连邦公司跨世纪五年战略规划：“以渠道建设为基础、以品牌经营为重点、以人力资源为根本、以特许经营为手段”的战略重点，概括了连邦将在渠道、品牌、人才、管理及经营手段方面的全面提升；“信息产品流通、电脑教育培训、互联网络营销、IT资讯服务”四个战略目标，标明了连邦跨世纪的战略方向——将连邦发展成国内最大的综合性信息产品流通和信息技术服务企业，这是连邦成立五年来对整体发展战略的一次重大调整。

本刊记者

罗技飞车大赛

世界著名计算机外设生产厂商罗技在刚刚宣布了其传统产品鼠标的生产量突破2亿只后，又将在国内市场推出采用力回馈技术设计的摇杆和方向盘。罗技的力回馈钛翼和力回馈天驹将在1999年3月份在京开幕的COMDEX CHINA'99上登场。在展会上罗技还将举办“罗技飞车大赛”，并提供丰厚的奖品。

本刊记者

明致收购精英电脑

明致(PC Chips)在主板界是一个普通品牌，不过最近作出重大举动，斥巨资收购了相比之下更著名的精英电脑(ECS)。该公司在收购后对精英的影响已经在最近的产品中有所体现。比如精英的P6-BA+主板，原来使用的是Apollo Pro 692BX芯片组，但现在改为Elite 692BX芯片组，将芯片编号中打头的VT也改为了ET。由于Apollo Pro 692BX没有得到英特尔的授权，因此从1999年1月1日开始不能再生产和供货，因此有人认为这样做可以避开授权协议，从而继续生产。



北京　赵效民

“找到啦”问市

找到啦因特网(北京)有限公司于2月4日推出中文门户网站，地址为 http://www.zhaodaola.com.cn 和http://www.zhaodaola.com，为中国因特网代来了一个新的追求。该网站将提供与生活息息相关的内容，和人们共同分享喜悦、实现梦想。找到啦门户网站的起点是基本的内容与服务，包括搜索引擎、分类目录、频道设置等，将实现简体中文、繁体中文和英文的全面登陆。

本刊记者

Yahoo并购GeoCities

为了加强其全球网络门户领导者的地位，Yahoo于1月28日宣布将并购个人出版工具和网络社区的创造者GeoCities。并购的方案有两个可选，交易额分别为35.6亿或10亿美元。GeoCities于1994年建立，现有350万用户，拥有网上最大的社团群，市场价值为23亿美元。它的加入将使Yahoo能够更好地进入社团领域。而GeoCities网站原有的功能也将得到扩展。此次合并将有望在今年的第二季度完成，这一切已经得到两个公司股东大会的通过。Yahoo将通过并购确立其三大品牌之一的地位。

本刊记者

迪斯尼进军Internet服务领域

著名的电影与多媒体公司迪斯尼(Disney)，在1999年1月中旬与Infoseek合作正式成立了Go Network公司。该公司将以迪斯尼为强大后盾进军网络服务领域，从而与Yahoo、Excite、Lycos及MSN等门户网站(Portal Site)展开正面对抗。迪斯尼总裁Michael

Eisner对Go Network寄予了厚望，因为这是迪斯尼进军Internet的重要一步。迪斯尼已经争取到了著名的ABC News（新闻网）与ESPN（体育网）的支持，专门为它设计了独特的Follow-me站点导航功能。在Go Network的网站上，迪斯公司还将陆续推出一系列专门的服务，以进一步增强它的实力。

北京　赵效民

Corel Studio网上实况预览

Corel公司于1999年1月19日推出Corel Studio网上实况预览，绘图师及设计师可以通过网页下载最新电子影像。设于http: //www.corel.com/studio的网站将提供Corel Premium Photos精选相片、Corel Stock Photos相片图库及Corel Illustrations图片库，还将加入Corel Design Bits向量剪辑图片集。Corel公司还宣布提供Sherlock Plug-in外挂式搜寻器，Mac OS 8.5使用者将可用以搜寻Corel的线上相片集。

Corel Studio将取代现有的Photo Studio、大部分Corel Photo CD主题式光碟相片及Corel Super Ten Packs特级十张光碟相片集，将在网上重新整理及更新。提供Corel Studio实况预览期间，Corel将以特惠价推出Corel Premium Photos精选相片及Corel Illustrations图片库，Corel Studio预定将于1999年第2季度正式推出。

本刊记者

CA-FIX/2000力擒“千年虫”

CA公司宣布，梅塞德斯－奔驰北美分公司现已全面完成公司传统信息系统2000年问题的迁移和修正工作。这家总部设于美国新泽西Montvale、专事生产豪华型汽车的公司，使用了CA公司的CA-Fix/2000修正公司所有应用软件代码，并与SriSoft公司设在加里福尼亚SriSoft代码转换中心开设了一项2000年问题相关在线服务。

北美梅塞得斯－奔驰/T产品服务经理、2000年项目的负责人James J. Schultz说：“CA公司和SriSoft为我们提供了用于修正近3 000 000行传统代码的全面解决方案，其中包括分析、转换和测试等各种功能集。针对2000年问题我们研究过许多种目前流行的工具和方法，但我们最终认为高度自动化的CA-FIX/2000与SriSoft服务相集成，是修正我们的应用系统2000年问题最根本、最省时省力的解决方案。”

CA-FIX/2000是CA Discovery 2000整体解决方案的重要组成部分，其中包含解决2000年问题每一个阶段所必备的自动化解决方案——从最初总体投资评估和自动代码转换，到独立查证、生效、检测，直到最后产品全面转化。

SriSoft是一家专业技术咨询公司，拥有5个代码转换中心和500多名专门从事2000年问题研究的技术专家。在SriSoft代码转换中心和北美梅塞德斯－奔驰公司在线站点，SriSoft使用综合测试方法和CA Discovery检测工具。

本刊记者

S3与英特尔达成专利交换协议

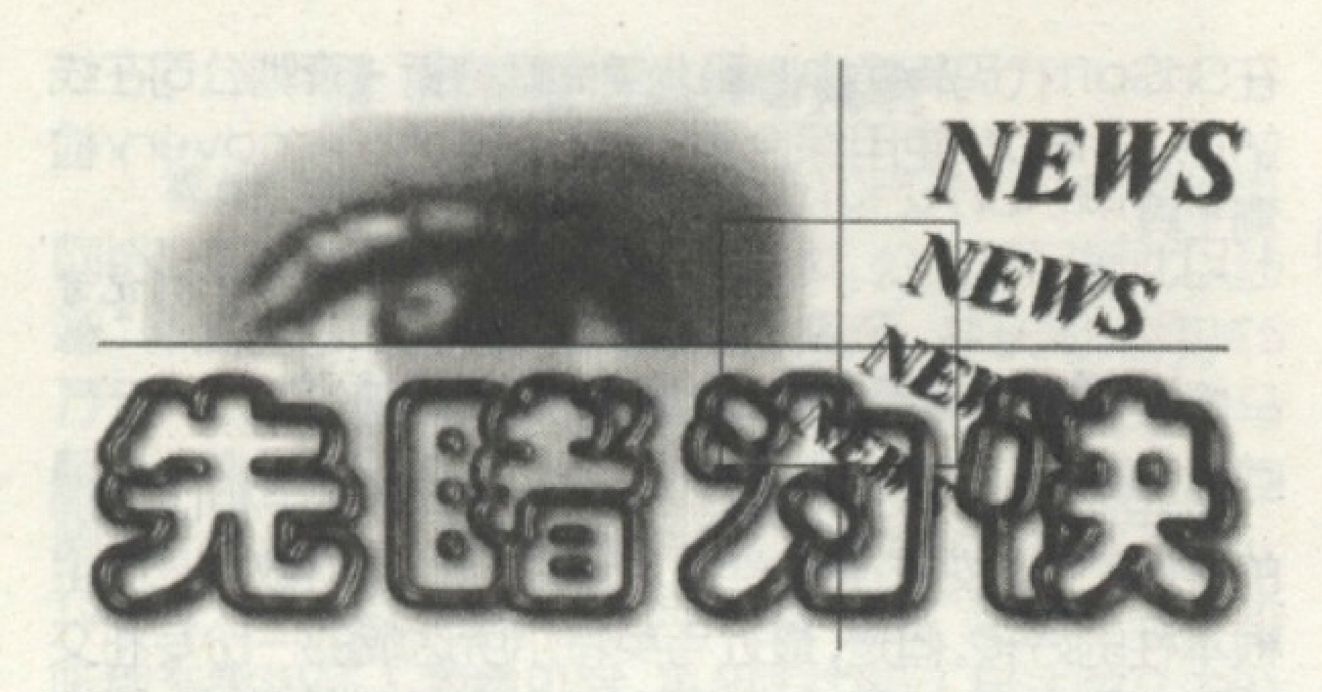
虽然推出了Savage 3D芯片，但与对手相比较弱的性能和不太好的兼容性使其没有让S3的财政状况产生根本性的好转。但是，最近与英特尔所达成的一份专利交换协议则让S3的前途充满了希望。在这份协议中，双方约定了10年的合作期，在此期间双方将交换所有的专利技术。这就意味着S3将是第一个能全面掌握Slot 1、Slot 2、Socket 370等英特尔所主推的总线结构的显示芯片厂商，这对其设计出更强劲、更有效率的显示芯片极有帮助。另外，S3也同时成为了英特尔的第一个AGP 4X认可伙伴（VP, Validation Partner），在英特尔研究开发支持AGP 4X的主板芯片组的同时，S3也将得到第一手资料。作为协议的一部分，英特尔还将以股票的方式向S3注资。而且，在芯片组中集成显示芯片的作法也日趋流行，这份协议肯定会对S3的产品进入英特尔的芯片组有很大作用。为什么英特尔会选中S3呢？原因可能在于S3是当今拥有最多专利的显示芯片公司，它现在共拥有67项专利，另有60项还在申请中。因此，英特尔认为S3在技术上是有优势的。S3声称这份协议是有史以来对公司意义最重大的事情，它可以让S3及时赶上AGP 4X的快车以重新夺取领先的位置，并且还非常有利于扩展其业务范围。S3已准备与台湾的UMC集团合作，使用0.18微米工艺生产Savage 3D芯片，从而将令它有更好的表现和超频能力。

北京　赵效民

大众软件1998年12月软件零售排行榜

应用类	娱乐类
KV300+	大富翁Ⅳ
开天辟地	风云之天下会
金山词霸III(标准版)	星际争霸——母巢之战
英语碟中碟(增强版)	古文明霸王传
KILL 98	美少女梦工场——梦幻妖精
瑞星杀毒软件9.05	生死之间II
东方快车2000(标准版)	足球99
电脑学校2000	古墓丽影III
超级解霸5.5	上帝也疯狂III
金山词霸III(通译科技版)	骑士与商人

综合类	
大众软件CD 1999年第1期	大众软件1998年增刊配套光盘
千典游戏龙(二)	瑞得在线屏幕保护大全
大众软件CD 1998年第12期	电脑爱好者配套光盘(冬季版)
电脑报之游戏世界(四)	大众软件CD 1998年第11期
软件与光盘 1998年第12期	共享风暴Ⅳ



AMD Mobile K6-2

AMD的三个K6-2的便携版本于1999年1月13日上市，它们是Mobile K6-2 266、300和333，从而使笔记本电脑也进入了3D CPU的时代。AMD先于英特尔将笔记本系统总线的频率提升到了100MHz，台湾的威盛（VIA）与扬智（ALi）都已应AMD的要求推出了便携版的Apollo MVP3与Aladdin V芯片组，同时还具有AGP 2X的能力。东芝公司在1月13日当天正式推出了世界上第一款使用Mobile K6-2 300的笔记本电脑DynaBook Satellite 2520，配有S3 Virge MX AGP显示芯片、4.3G硬盘、24倍速光驱、V90 Modem、64M内存、12.1英寸LCD显示屏、3D环绕音效与重低音装置。Satellite 2520的售价大约为27000元，估计不久就将由联想集团引进国内。

北京　赵效民

Rise Technology推出Socket 7处理器

1998年6月宣布进入CPU领域的美国Rise Technology向市场推出了MP6处理器。第一批产品共有MP6-166、MP6-233和MP6-266三种型号，均使用66MHz外频，主攻台式机（Socket 7规格）与笔记本（BGA封装）市场。Rise公司表示将把重点放在后两种型号上。由于MP6在设计上采用了3条MMX指令执行流水线设计，因此在综合性能上可媲美同频的Pentium II（采用两条MMX流水线）。Rise公司还将推出新一代的MP6 II处理器，仍采用Socket 7设计，但与K6-3一样内部集成了256K主频的同步二级缓存。

北京　赵效民

帝盟全线新主板

在收购了著名的Micronics公司之后，帝盟向市场推出了兼并之后的第一个系列主板，并以Diamond Micronics为商标。新系列主板共有3款，分别是用于使用440BX芯片组的C400、使用440LX芯片组的C300和使用ALi的Aladdin V芯片组的C200。在具体的配置上，C400与C300都是两个ISA、5个PCI、1个AGP和3条DIMM。在外部主频方面，C400提供了66/100双外频，C300则只有66MHz一种，显然是继承了Micronics严谨的作风。至于Socket 7规格的C200，比C300多了一个ISA少了一个PCI，并提供了66到100等多种外部主频。在配件方面，可以看出与Micronics的贵族气派也有不同，使价格更平易近人。这三款主板与以往的Micronics的产品一样，表现中规中矩。

北京　赵效民

MVP4主板

MVP4是台湾威盛电子（VIA）最新研制的Socket 7主板控制芯片组。北桥芯片编号VT82C501，内置Trident公司的Blade 3D AGP 2×加速芯片，3D效能直逼Voodoo2。南桥芯片编号VT82C686，支持Ultra ATA/66硬盘接口技术，内置符合AC 97标准的音频电路。台湾的建邦（Tekram）是首批推出使用MVP4主板的厂商，其型号为P5M4-M，采用ATX结构，设有1个ISA、4个PCI、3条DIMM（最高768M内存）插槽和1兆L2 Cache，至于显存则通过共享技术从主板内存获得。在处理器方面，它已经支持最新的K6-3，最高外频为124MHz。此外，磐英公司最近也推出了MVP4主板。预计此类主板将在3月份大量上市。

北京　赵效民

大龙4000 PCI

耕宇继推出大龙4000（DRAGON 4000）/AGP 16M显卡得到好评后，针对DIY市场的玩家推出了DRAGON 4000 PCI显卡。该卡除继承原DRAON 4000-3Dfx Voodoo Banshee整合2D/3D功能以避免原一般Voodoo卡需装一块2D显示卡的不便外，更有别于一般市场上显卡，提供PCI标准，供玩家可直接将原PC就地升级。

本刊记者

透明外设大量上市

随着iMAC一鸣惊人，也为外设市场带来了新气象，这就是"透明外设"。这种设备早前只有在iMAC的配件中才能找到，如IMATION的LS-120硬盘驱动器。最近，有多家公司推出了不同类型的外设，而且也开始支持PC机了。比如，4路USB集成器、启亨（Triplex）的透明V90 Modem（代号"黑桃二"）、透明鼠标、透明游戏手柄、透明CPU散热风扇以及由Iomega出品的透明ZIP驱动器，另有多家公司也将出品透明键盘。其实，透明外设纯粹是外观上的创新，这种创新对于一般用户，尤其是那些喜欢情调的用户很有吸引力，但价格要贵不少。相信

过不了多久，类似iMAC的透明整机也会出现。

北京　赵效民

西部数据EIDE硬盘

西部数据（Western Digital）公司最近推出了WD Caviar AC14300、AC26400 、AC28400、AC310200和AC313000系列EIDE系列硬盘。这些硬盘采用PIO4、DMA2模式，支持Ultra ATA/33和Ultra ATA/66标准，使用3.5英寸、低式WD Caviar设计，技术有所提高，并且带有数据卫士（Data Lifeguard）。

Ultra ATA/66（也叫Ultra DMA66、快速ATA-2）是对Ultra ATA/33硬盘接口的最低成本的拓宽，传输率为Ultra ATA/33的2倍，允许主机以66.6兆/秒的速度发送/ 接收数据，从而在PCI总线环境下最大限度地发挥硬盘的性能。特别是在连续传输状态下，通过采用40针－80线的排线和循环允余检查（CRC），Ultra ATA/66 大大增加了数据完整性。40针－80线的排线通过在原来40针排线的基础上增加额外的40根地线，来减小交调失真，增加信号的完整性。Ultra ATA/66硬盘向下兼容Ultra ATA/33和EIDE/IDE硬盘、CD-ROM和主机系统。

数据卫士是西部数据公司为保护硬盘数据而专门研发的保护性软件，它通过在空闲状态下自动检测、隔离、修复错误数据，有效地防止数据丢失及提高性能。数据卫士在新的WD Caviar硬盘上执行任务，并且将在3.4G以上容量的硬盘上安装，如Flagstaff及Hunter系列。

本刊记者

CobraUSB GamePad游戏手柄

创新公司最近推出的CobraUSB GamePad游戏手柄是为Windows 98设计的USB游戏设备，完全支持USB接口，并支持即插即用功能，随时可连接或断开，并可以比以往连接更多的手柄。CobraUSB游戏手柄的CPU占用率几乎为零，与Creative Blaster GamePad和Creative GamePad Cobra（标准游戏接口版本）游戏手柄兼容，通过可定制的模拟键盘设置软件，可设定每个按钮16种不同的功能。手柄还有模拟鼠标功能，能取代鼠标运行CD-ROM 游戏、浏览INTERNET和使用多种Windows应用程序。

本刊记者

华康文件专家DynaDoc

华康科技开发有限公司最近推出了便携文件专家DynaDoc 3.5版，解决了电子文件传送、使用过程中由于计算机平台、语种、应用软件、字库的不同所造成的种种困难（如看到乱码、文件不能原貌再现）。DynaDoc格式文件的生成十分容易。使用者在自己原先习惯的环境下照常工作，完成后选择“打印成DynaDoc 文件”就自动形成后缀名为WDL的可携式文件。这时，文字资料已被嵌入文件，不仅记存文字外形，同时保持原有字码。DynaDoc可应用于电子商务方面，可制作电子发票，进行电子帐务处理，解决跨国、跨地区企业的日常业务联络、报表传送等，还能解决政府机关的电子政务、重要文件发布及各类型电子表单的自动化处理。应用于电子出版业可进行网上出版、CD出版等。DynaDoc还为企事业单位内部网的网上传输、存档、检索、信息发布提供了有力的工具，与Lotus Notes 等软件结合可帮助金融证券业进行业务信息（如行情表）及管理信息的发布。

本刊记者

阴影人

Shadowman是美国著名的一本漫画，而这款《阴影人》（Shadowman）就是Acclaim公司近日推出的同名3D动作游戏。玩家将扮演主角Mike Leroi，他是一名杀人不眨眼的职业杀手，为了正义与黑暗势力在漆黑的街道上展开杀戮。游戏中的武器多种多样，而且Leroi还拥有神秘的力量，可以使用魔法武器，如让子弹无限、让自己变为不死之身、假若被杀则可变成真正的Shadowman。《阴影人》采用第三人称视角，支持当前主流的3D加速卡，画面非常出色。另外，Acclaim为Leroi设计了爬、跳、蹲、翻滚等动作，配合多元化的剧情，使游戏的表现力与可玩性大大提高。

北京　赵效民

雇佣枪手

《雇佣枪手》（Hired Guns）是一款曾经在1993年风靡一时的Amiga电脑上的动作游戏，最近由Psygnosis公司移植到了PC机上，并做了不小改进。由于游戏改用了Unreal的图像引擎与A3D音频环绕技术，所以在画面与声音的表现力上有很好的保障。游戏中有3个斗争派系，各有不同的技术背景、包括生化武器、重型军事与高科技技术。3方相互交战，一方出场的人数有4个，行动中要相互协调，而且你能看到其他队员所看见的画面。游戏中的武器有很多，包括重甲士兵与机器人、蜘蛛炸弹、战斗飞艇等，甚至有自杀攻击的手雷小孩。《雇佣枪手》还支持多人连网对战，每人控制一队人马，也可以让4名玩家组成一队与另外4名玩家对战。由于你可以看到其他队员所看见的画面，临场感与真实感极强，因此相当刺激。

北京　赵效民

极乐世界

由设计《横扫千军》(Total Annihilation)的Cavedog小组即将推出的《极乐世界》(Elysium),是一款以现代为背景的RPG游戏,故事构架有点象《X档案》那样多元化。《极乐世界》的剧情由Betrayal at Krondor的编剧John Cutter一手策划,共有41个关卡等待着玩家的挑战。游戏中,假设每位玩家都有在现实中无法实现的幻想,而在《极乐世界》的独立关卡中玩家可能会看到达芬奇、毕加索的名画,或者是噩梦连连,去扮演一名战后的士兵。总之,你所扮演的角色是多种多样(共9种)。游戏采用了Cavedog引以为豪的即时3D引擎,图像非常细致,而且角色的表情也非常丰富。Cavedog表示,《极乐世界》的规模相当宏大,是他们的呕心之作,相信是继Interplay的《巴拉度之门》之后的另一巨作。

北京　赵效民

火炮赛车

自从《银河飞将》的设计师Chris Robert离开Origin自组Digital Anvil公司之后,《火炮赛车》(Loose Cannon)就是该公司的第一款游戏,并将由微软负责发行。曾经负责设计《十字军战士》(Crusader)的Tony Zurovek是《火炮赛车》的首席设计师。游戏中共提供了15款赛车,3D场景与造型绝对是一流水准(支持D3D和3Dfx)。赛车的装甲多种多样,并有大量的武器供选择,如导弹、来福枪、加农炮、激光等。游戏的玩法有点象Quake+Interstate'76,一边驾驶一边杀敌。不过,与《银河飞将》一样,《火炮赛车》对硬件的要求将非常高。

北京　赵效民

星际种族

在《星际围攻III》(Starsiege III)快要推出之际,Dynamix还准备了另一款线上3D射击游戏《星际种族》(Strasiege Tribes)。故事的情节沿袭《地球围攻第二集》,玩家在Septa Scarabase IV星球可扮演Starwolf或Diamond Sword任何一方作战。与其他网上游戏一样,《星际围攻III》的玩法包括了相互残杀(Deathmatch)、合作、夺旗等。由于程序专门为联网所设计,因此即使用Modem也能得到良好的流畅感,并且最多可支持16位玩家。游戏以第三人称视角进行,武器则有5、6种,在工具店中可以购买枪械、子弹、装备或装甲,而在场景中也可以停泊(抢夺)车辆,为玩家提供了较大的自由度。

北京　赵效民

竞争王国

由Digital Intergration设计的《竞争王国》(Rival Realms)是一款加入了新要素的即时战略游戏。游戏的背景设定在中世纪,共有人类、侏儒(Elves)和绿皮族(Greenskins)三大阵营。游戏的整体风格有点象《魔兽争霸II》。其中人类一方的武士、弓箭手与魔法师几乎一模一样,只不过魔法师有较强的生命力。值得称赞的是,《竞争王国》有完善的经验升级系统,而且是每个作战单位各自独立,经验值越高,攻击力与生存力就越高。同时,在每关中你还可以培养角色以保留至下关,但需要一定的金钱。因此并不是所有时候都能如愿。与《魔兽争霸II》一样,《竞争王国》也采用了全程语音,并提供了最高800×600的画面分辨率,配合中世纪的建筑,给人一种较为清新的感觉。

北京　赵效民

星际探险——新世界

Interplay推出的《星际探险——新世界》(Star Trek:New Worlds)是一款以Star Trek为基础背景的即时战略游戏。故事讲述Romulan在实验后,把许多New World变成Neutral Zone,虽然Federation的科学家想知道这些New Worlds从何而来,但New World却形成了一股不可小视的力量。游戏共分为三方,玩家可从Federation、Romulan和Kingon中挑选一方。每方约有25个阵营和独立的故事剧情。《星际探险——新世界》比较注重战略层面,玩家要注重基地的建设、殖民地的发展、资源的搜寻以及科技的研究。游戏中的武器也大多取材于Star Trek,如Klingon的Mobile Disruptor Batteries、Federation的Phaser坦克及New World的Hydroponics Bays等。

北京　赵效民

印地安那·琼斯与恶魔机器

LucasArts娱乐公司推出的《印地安那·琼斯与恶魔机器》(Indiana Jones and the Infernal Machine)是一款冒险游戏。游戏在著名的《夺宝奇兵》系列电影上加以改编而成,将琼斯的对手由德军换成了苏军,并加入大量形形色色的怪物与谜题,配合逼真的3D画面与环绕音效,绝对是《古墓丽影》系列有力的挑战者。在总体的玩法上,它也与《古墓丽影》差不多,在解决谜题与敌人的同时还要具备高超的动作技巧(有些谜题即是考验玩家的反应速度)。另外,LucasArts还在游戏中加入即时情节生成的设计,让剧情的发展更为多元化,互动性极强。而最重要的是,该游戏还支持联网,多名玩家可以共同完成任务,这可以说是此类游戏的一大创新。

北京　赵效民



超级解霸 5.5

《超级解霸5.5》同时赠豪杰超级VCD测试版，支持播放DVCD、VCD、SVCD、CVD、MP3、CD等格式的光盘，并增加了许多新技术，能很好地支持Windows 98，并增加了将MPG文件转换成AVI文件的工具。DVCD是一种新出现的光碟格式，可以放100分钟，它把光盘的轨道密度增加一倍，但不改变激光参数，普通CD-ROM光驱就能读取数据。针对老用户的《超级解霸5.5》升级版将于春节后推出。





零售价：99元

情人节

《情人节》是一套由北京超软科技发展有限责任公司开发的恋爱养成。游戏要求玩家操纵主人公在大学中学习、工作、恋爱。在四年的高校生活中玩家要加强自己的属性以赢取心上人的好感，你所操纵的主人公要以巧妙的约会法去追求五位女生，平时要注意自己的行动和生活，因为这关系到事件的发生时间及属性增减，对游戏的难度有直接影响。在《情人节》的游戏过程中，玩家可以即时选择被追求者，游戏中有丰富的偶发事件和二十几种结局，另有几种出人意料的隐藏结局。在游戏中人物的表情会因为事件会有不同的变化，人物的着装也会因节季而改变，玩家在游戏的虚拟环境中会历练自己的IQ和EQ，最终不要忘了在情人节这一天向自己的心上人告白成功!



预定上市日期：2月14日

零售价：88元

麻将大师 II——实战台湾麻将

由光谱公司推出的《麻将大师 II——实战台湾麻将》采用标准的十六张台湾麻将规则，包括休闲模式、世界大赛、冒险故事、段位鉴定、牌局研讨等6种模式。游戏的所有人物及场景都采用3D技术制作，所有的模型无论在造型、精细度或是贴图的材质、用色，都十分精细、美观。游戏中出场的人物总计多达24位，男女老少应有尽有。因为是以3D模型来制作，所以特别增多了人物的动作及表情。



在游戏的冒险故事中，玩家将扮演一个不会打麻将的菜鸟，为了营救被黑道绑架的父亲，必须到处与人打牌，学习各种高深的麻将技巧。玩家必须四处寻访名师请求给予指导，学习各种密技，制作小组还把各种打牌的诀窍融入故事的对话中。游戏中少不了让主角与众多的美女邂逅，在磨练牌技的同时，谈谈恋爱也是重要的功课。解开重重谜题，并且在麻将桌上过关斩将，击败所有的对手，才能完成游戏的任务。

预定上市日期：2月14日

零售价：99元

黑暗复仇

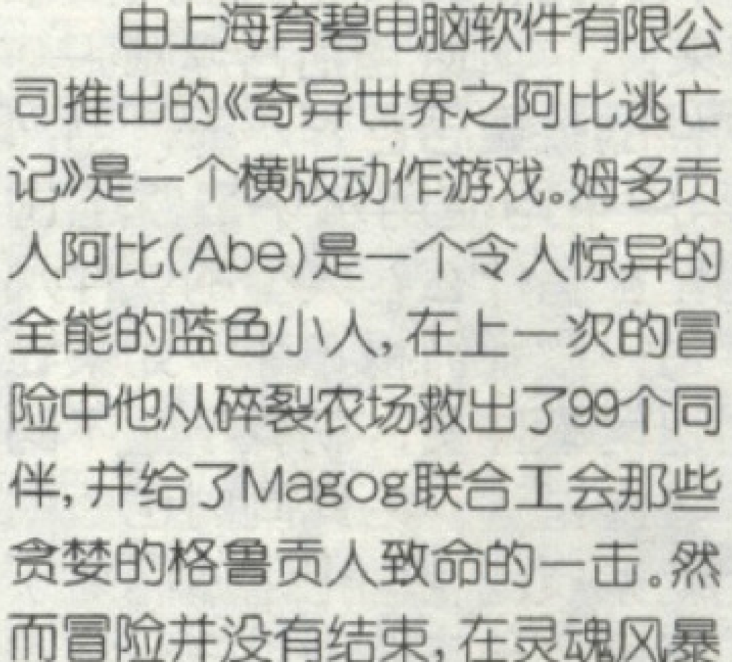
由上海育碧电脑软件有限公司推出的《黑暗复仇》是一个3D主观视角的动作游戏。远古的黑暗精灵在驱逐之战中被人类消灭，然而几个世纪后它们制造出了永远的日食以重返人间。它们的目的是消灭整个人类，玩家是否能证明自己是《光明之书》所寓言的能阻止战争的“终结者”呢？游戏提供了古罗马斗士、术士和魔法师三种不同的职业供玩家选择，每种职业都有特殊的武器或魔法。游戏共有16个关卡，将出现超过30种敌人。



零售价：138元

奇异世界之阿比逃亡记

由上海育碧电脑软件有限公司推出的《奇异世界之阿比逃亡记》是一个横版动作游戏。姆多贡人阿比(Abe)是一个令人惊异的全能的蓝色小人，在上一次的冒险中他从碎裂农场救出了99个同伴，并给了Magog联合工会那些贪婪的格鲁贡人致命的一击。然而冒险并没有结束，在灵魂风暴酿造厂正在用从Necrum开采出来的古代姆多贡人的尸体酿造灵魂风暴啤酒。阿比将带领5个同伴寻找Necrum，破坏那里的锅炉。游戏延续前作生动有趣的特色，特殊的个性表现和幽默风格让人过目难忘。



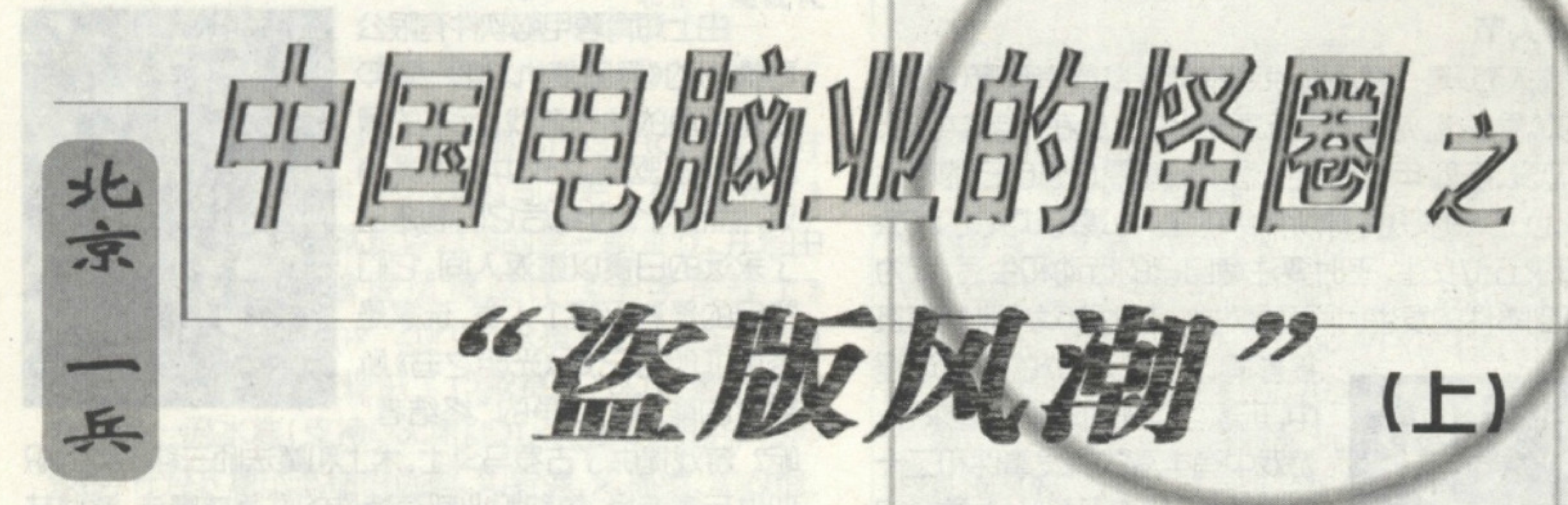


零售价：148元

编者按:

对于中国电脑业的现状恐怕业界人士和广大玩家都有各自的看法，归纳起来大抵是满意的人少，不满的人多。但对于电脑业存在的问题大家则是仁者见仁，智者见智，感谢北京的作者一兵朋友提供的“中国电脑业的怪圈之‘盗版风潮’”为我们揭开了蒙在中国电脑业头上的层层面纱，虽仅是冰山之一角，亦足以“窥一斑而见全豹”了。

只要你是电脑中人，那么你不会没听说过走私和盗版。中国电脑市场之现状可以说相当严峻，当然最近情况有所改观，但我们的软件市场仍然被盗版占去了十之八九。这些年媒体和大众对于盗版的态度可谓十分暧昧，个中原因十分复杂，在我的印象里一兵先生的这篇文章是第一篇能够全面认真地直面盗版的文章，虽然其中一些观点尚有值得商榷之处，但这种态度则是十分难能可贵的。本刊发表这篇文章并不代表本刊同意文中观点，而只是希望能够抛砖引玉。记得《足球》报在论及中国足球时曾说：敢于面对自己弱点的民族才是成熟的民族。因此请所有关心中国电脑业的人们——亮出你的观点来！



中国电脑业的怪圈之“盗版风潮”（上）

北京 一兵

从我第一次接触电脑开始，可以说就没有多少软件的版权意识，许多电脑爱好者也大多如此。在PC机上运行着的无论是操作系统，还是应用软件，都是信手拈来分文不付的。也许我们用得最多的一个电脑操作就是COPY，无论是文件个体的复制还是介质的整体复制。在广大的电脑爱好者当中，有多少人会在为自己筹划购买新电脑而列出的零件清单中，将需要的软件价格也列入其中？即便购买了原装机，附送了操作系统和几个简单的程序，但人们仍会有其它的应用要求需要满足。就这一点来说，中国(包括台湾)的PC机中同时装有各种软件的数量居世界之冠，当然中国也是个人电脑用户平均使用水平最高的国家。看看我们的电脑里都有什么？大型的软件几乎充满了整个硬盘，每一款都价格不菲。如果让我们用自己的钱来付这笔软件费，就算不吃不喝也不知道需要多少年才能付清。与此同时也造就了中国电脑爱好者电脑素质的全面化，他们对于使用细节中的交流和迷恋，已非欧美用户只将电脑作为工具的水平可比。这当然也是拜盗版软件所赐，为全面地了解和掌握电脑软件提供了必要的保障。当然，这里的平均水平不包括专业行家。

盗版是非法的，这一点所有的人现在都很清楚。全面禁止盗版软件和盗版光盘的行动，在1995年初才展开。我情愿理解成这是迫于“知识产权”的压力而作的表面文章。因为如果真的盗版软件绝迹，那么中国人是自绝电脑发展之路了。原因很多，最简单的是，用不起好的软件时，就没有人再购买电脑。这就象没有大量的廉价VCD片源，就不会有人买VCD机一样，那些在中央台黄金时段投以重金作广告的VCD厂商们只好关门大吉。

国人用盗版多年以后，终于要来面对它了。可惜就我个人的看法，处理盗版现象的方法太过简单轻率，禁、堵再加上呼吁，一出手便已将盗版软件置于死地。似乎有了这三大法宝，一切问题就迎刃而解了。可是在这个电脑怪圈中，早已形成的巨大旋涡到底蕴育了多大的能量，你我身处其中很少会去顾及。禁，明文禁止，通过形成文字的法律法规来加以制止。堵，惩罚，通过政府的强制手段，对敢于违反“禁”者实行强制执行。禁是政府的原则性问题，对于“盗版非法”这个命题已有了共识之后，原则上当然需要加以明确甚至是强化。但用“堵”作为唯一的执行手段，就有草率之嫌。大禹治水的故事中国人都是耳闻能详的。为什么多年过去，盗版软件仍然是屡禁不止？过去简单的结论便是：打击力度不

够。这显然是轻率的结论。软件行业不同于传统的出版业和传媒业，它具有许多我们尚未了解透彻的特征，而且也充满了矛盾。盗版软件屡禁不止的实际原因，我以为用户的需要、盗版商利润的驱使、正版软件定价的不合理、国产软件发展缓慢等都是非常重要的因素。既然政府大兴市场经济，将许多固有的矛盾都推向了市场用经济规律来解决，那么盗版软件这个烫手的山芋为什么不尝试呢?

盗版软件的产生原因

1. 用户的需要

这个前题似乎暗含了“存在的即是合理的”这个有争议的命题。于是有人把毒品与盗版软件相提并论，以反驳用户的需要是盗版软件屡禁不止的原因之一这个观点。我认为这里是有着本质区别的，毒品对人对己都有害，吸毒者对它的需要完全是减轻毒瘾、加速自己的崩溃，除此之外无任何好处。而盗版软件在最终用户的角度来看到底有什么样的危害呢？就我短浅的眼光，在目前看来居然是百利而无一害，这是就局部而言。当然有人抛开局部利益，站在宏观上会搬出一个总体的恶性循环来：用户选用盗版软件，盗版软件使正版软件商无利可图，无利可图使其不愿再开发高质量的新软件，不愿意开发软件使得用户最终无软件可用。最后得出结论，最终受害者还是用户。看起来似乎合理，不过这里隐藏着一个假设前题，讨论的恶性循环完全是以国内软件商为对象的。而看看盗版软件的海洋，国产软件只不过是个小岛而已。我们的电脑上到底有几款是国产的软件呢？国内软件商的交替更迭、兴衰成败对于电脑用户的影响到底有多少呢？所以类似这样带有威慑性的循环论目前还收不到效果。另外，在大兴市场经济的时代，你不做仍然会有人来做，你觉得无利可图仍然会有人觉得前途可喜，就算是国内软件商为此联合罢工，依然阻不住盗版的脚步。这样的结论无疑是中国电脑业的尴尬。

对于国外的软件商来说，国内的盗版软件使其蒙受的绝对损失比国内软件商更为惨重。不过，虽然中国有很大的市场潜力，但就目前而言，盗版所造成的危害对于国外软件商销售业绩还造不成什么影响。微软公司宣称截止到97年在中国的损失约30亿美元，可是比尔盖茨又称，在中国的销售量(包括盗版)还不到微软业绩的百分之一，对微软的影响微乎其微。随着中国市场的不断扩大，盖茨又称会在未来十年内想出从中国收回金钱的办法。我觉得这是具有眼光的说法，虽然还不知道那最终是什么样的途径，但不会是简单粗暴的手段，我一直相信双赢的局面一定会有，当然这也为国内软件行业敲响了警钟。就目前来看，无论怎样，有病乱投医的方法都是徒劳的，除了增加自己的困惑以外，指责用户的需求成为盗版的土壤、呼吁全社会增强正版意识、严厉打击盗版商贩，这些工作已进行了多年，可是效果如何不言自明。我们为什么不从其它的地方着手，换个思路来探索呢?

2.盗版商利润的驱使

“人为财死，鸟为食亡”，不择手段地盗取软件以获得利润，这是盗版商的唯一动机。

有人会问：一张盗版盘十块钱，光盘厂的出盘成本在三四块钱左右，一张光盘模版印到一定数量就不能再用，盗版商能赚多少呢？先不回答这个问题，只反问一句，盗版打击得如此严厉，可是仍然有许多人在从事这项非法商业，甚至有的电脑公司不再从事代销、炒卖、装机、维修的老本行，而将门脸一关，里面摆上几个大盒子开始贩卖盗版光盘，难道他们吃饱了撑的?

光盘厂是不负责直接盗版的，这一点需要澄清(当然除了个别的专门以盗版为生的厂家)。在1995年时国家曾经关闭了13家光盘厂，那时候的厂家是直接参与盗版的。现在有专门的盗版商，他们与光盘厂的关系就如出版商和印刷厂一样。由于竞争的激烈，厂家的高投人，使得一些厂家“吃不饱”。与其坐吃山空，不如铤而走险，于是便承接了盗版商拉来的印制工作。而盗版盘现在所用的“银盘”，其价格早已跌到了几毛钱一张，这与正版盘所使用的介质不同，其实一比较便一目了然。而且盗版盘不经过验检这道工序，印在背面的图案和产品标识也往往被一些简单的字符所代替，所以只要打开生产线盘片便如流水般淌出，省事便利，当然印制成本也就低廉。盗版盘的封皮印刷情况类似，塑料袋和光盘套也因包装的简陋应运而生。这种用塑料袋、软膜封装的盗版盘模式在1995年下半年才确定了它的标准容貌，以前好歹还给个光盘盒。盗版商付给厂家的开模费、印制费，加上光盘、封皮等，其成本根本不超过一块钱。抱着有活儿干总比没有强的心态，光盘厂家是赚不了什么钱的，真正赚钱的是盗版商。他们在盗版流水作业中取走其中近一半的利润。

我们来看看标准的盗版盘的产生。除了直接翻盗原版盘以外，许多电脑爱好者偏爱的软件和

游戏的合集是最大的盗版对象。这些合集大多出自一些电脑爱好者手中，有的还为此专门成立了工作室。他们的目的很奇怪，许多这样的盗版制作者目的不是金钱，而是共享。记得在我上大学的时候，某校计算机系的一位老教师，她的儿子在美国已是华人富翁，每年会给她寄来价值五万美元的各种各样新出的正版软件，她便将它们作成拷贝，免费地送给自己的学生们使用。盗版的雏型，就类似这样在计算机专业人员内部开始。

不过现在的盗版制作者，早已不是昔日花重金刻几张游戏光盘，再用软盘形式拷给玩家以获取利润的时候了。他们不但专业精通，而且形成了效率极高的流水体制。有价值的盗版软件合集，往往不是出自一人之手，需要几个电脑高手共同配合，有的去想办法找到软件，有的想办法得到注册码或者解密，有的将光盘版改成硬盘版，有的负责总体的安装和调试，最终还要写出一个带有自己对该软件评价说明的清单。这样的盗版盘中，也聚集了不少制作者的智慧。一切就绪以后，开始找盗版商联系，当然有的本身就是盗版商。盗版商一般软件合集的开价是五千元，看制作者的不同或高或低。如果制作者肯亲自设计封面的话，美工价格还可以省去，当然报酬就更高一些。然后就拿着母盘联系光盘厂家和印制封皮的印刷厂。由于是盗版违法的东西，所以光盘厂家也会在开模费上加价，五千元的开模费一般都要叫到一万五。一般流行的或者估计会受爱好者欢迎的光盘第一版会开印到一万或十万张不等。厂家只管印刷，不负责检验和封装。光盘出厂以后，都是赤裸裸的粘结在一起的，为了便于清点，以十张或者五十张为单位粘成圆柱状。然后再从印刷厂取得封皮，同等数量地塞入箱中。一切就绪，盗版商便开始向全国各地的盗版流通商发货。各地流通商都有自己的“销售网络”，第一批发价以一次性购买的数量或者合作的次数来决定，甚至有的盗版盘是应流通商的需要并收取定金后订做的。盗版商最低价格有按两块五交货的，四五块钱是个平均价格。这样盗版商十万张盘的成本总和约10万，而十万张盘可以净赚到40万元。400%的短期利润率，实在是各行业望尘莫及的。如果象1995年初那样，虽然印制量没有这么大，但是盗版商与流通商具为一体，象“立人大补贴”这样的高价盗版盘，利润比现在还要高出数倍。难怪受到法院的查封，立人依然我行我素地公开贩卖。

流通商按批发价购进以后，会以再批发的形式以六七元左右的价格交给订货数量相对较多的分销商。分销商再加价一两块钱交给流动的光盘小贩，同时才进行光盘入套的工序，塑料袋和薄膜的价值可以忽略不计，上千个塑料袋也就是几元钱。通常小贩们都是赊盘后卖完了再与分销商结帐。最终十几块钱一张的光盘便到了用户的手中。如果流通商直接参与零售贩卖，价格又会有所下浮。新盘、好盘一般不会交给流动小贩们。所以中关村满街游走的小贩卖的盘大多是旧盘甚至是用户退回来的。这种盘根本没有价值，在盗版商们眼中如果能卖出一块钱就是赚上一块钱。而大多数牺牲品也是这些小贩们，被抓被抄。现在中关村的盗版贩子也有了变化，大部分变成了拉客的。“要光盘么？”“软件、游戏、VCD”，只要看到有人“进村”，便饥不择食地围拢上去，如果用户恰好有此需要，便会被直接带到分销商所在地，每带一位可得一元钱。有的小贩一天可以赚上百块钱，如果让他满街游走地贩卖，倒未必能有这个数，当然也不安全。

很奇怪为什么没有“盗版一族”这个词，实际上盗版大军堪当此任。随着盗版的泛滥，早已不是前些年的散兵游勇打麻雀战的时候了，不但品种多、数量大，而且加入的队伍也越来越“正规化”。其中基本上都是外地流动人口，许多农民不再种地，携妻带子进城，一家人靠卖光盘为生。

盗版小贩们以形式多样的方式“促销”，有的以次充好，有的名不副实。而盗版盘被再盗版也不是什么新鲜事了。这里的“盗”是名符其实的，就算孔乙己在世，也不会认为这仅仅是“读书人的事”，何况参与者大多文化程度很低，于是那个中国特有的规律又可以看见其踪影，卖方与买方的知识和专业反差巨大。老百姓需要吃饭，所以去菜市场讨价还价；同样的，电脑专业人士和电脑爱好者，不能没有软件，于是也一样在如菜市场般的架构中，像买卖土豆一样的交易着电脑软硬件的同时，也大量交易着盗版软件。

3.正版软件定价的不合理

用户最终选择了盗版光盘的最重要的原因，当然是因为正版软件“买不起”。这个买不起包含了一个平均水平。国内有的软件公司对于销路好的软件在定价时是这样考虑的，比如城市人口的平均月收入如果是一千元，用户的接受力大约是月工资的20%，于是将软件价格定在两百多块钱。另一种定价的方式是从开发商自身考虑的，比如预测本套软件的市场份额为10%，而目前市场容量为10万套，期望回报率为50%，总体投资

成本为二百万元，那么每套软件的批发价就为三百元。这两种定价方式都是很片面的。但就目前不成熟甚至是畸形的软件市场来看，也算是权宜之计。当然其中还包含有许多其它的决定因素。单从用户的角度来看，首先用户不会只买某一套软件，如果每家软件公司都将自己的产品定在二百元左右这个档次上，那么用户是根本无法承受的。我个人认为比较合理的比例应该是5%。换句话说，如果我每月挣一百块钱，花五块钱买一套自己喜欢的软件还是可以轻松接受的，十块钱的时候就会考虑一下是否值得。象WINDOWS98这样的大型操作系统，对中国的售价就比美国本土要贵得多，绝对售价尚且如此，收入与支出比例的相对价格更是相差巨大。另一种以市场预测为基础的定价方式，需要一个成熟的软件市场和足够的购买力保证。就目前而言，以这种需求分析的方式来定软件的价格也有偏颇之嫌，最起码，用户没有足够的购买力。国内的城市平均工资水平，在城市消费日趋增长、消费选择越来越多的情况下，用以应付生计已是捉襟见肘，哪里有足够的余钱去为购买软件呢？

另外，在软件的流通环节上“肥水”流失过多。软件销售商会从零售价中取走至少40％的利润。大部分销售商比开发商挣得还多，这一点连盗版商都不如。如果说传统的书报杂志等媒体行业存在着这样的“规矩”（这本身就是一个弊端，也与科教兴国、提高全民素质的口号相违），那么在信息时代，作为数字化社会先行代表的软件行业，居然还继续着这样原始的利润分配，实在是用户所不能接受的。由此引出的软件开发商纷纷投资开办软件销售店也就不足为奇了。为了代理其它软件公司的产品而转移投资，将本就不充裕的开发资金釜底抽薪，更为新软件的研制雪上加霜。

不定到足够的价格，开发商收不回期望的回报，定到这样的价格，用户又买不起，如此尴尬的悖论，其根本矛盾在哪里呢？

（注：这里讨论的对象指的是普通的应用软件，而不是专业软件。）

4.国产软件发展缓慢

“挑战盗版”的价格战虽然在抑制盗版软件方面起到了很重要的作用，但也不是万能的灵药，除了价格等前述的种种疑虑外，仍然有影响消费购买欲的重要因素，就是软件本身的使用价值：这款软件我是否用得着？它是否值得我买？

中国的软件业起步虽晚，但也有十余年了。不要说操作系统一片空白，娱乐软件青黄不接，就是赖以作为软件业发展楷模的应用软件，掰开浮华美丽的花瓣，只剩下孤伶伶的两根弱不禁风的细蕊：汉字与病毒。

大部分的国产软件，似乎都在与一个巨大的矛盾抗衡，即信息时代对信息处理的便捷与汉字这种古老的方块字之间的矛盾。电脑的出现和发展，有人曾断言：计算机是汉字的掘墓人。并曾一度提出汉字拼音化的方案，认为拼音文字是最先进的。确实，如果建立一套人类通用的标准信息交换符号，英文比汉字要便捷得多。不过在汉字系统和数以百计的汉字输入法出现以后，又有人自豪地说：汉字已渡过了危机，电脑将成为中文的天下。当网络再次掀起高潮的时候，英文终于统一了世界，人们开始沉默了。一旦面对世界，才发现多年来的苦挣苦扎，依然是在这个怪圈中打转转。要求国人都精通英文是不可能的。于是另一种变通方案出现，在线翻译的字典和自动汉化的软件系统。

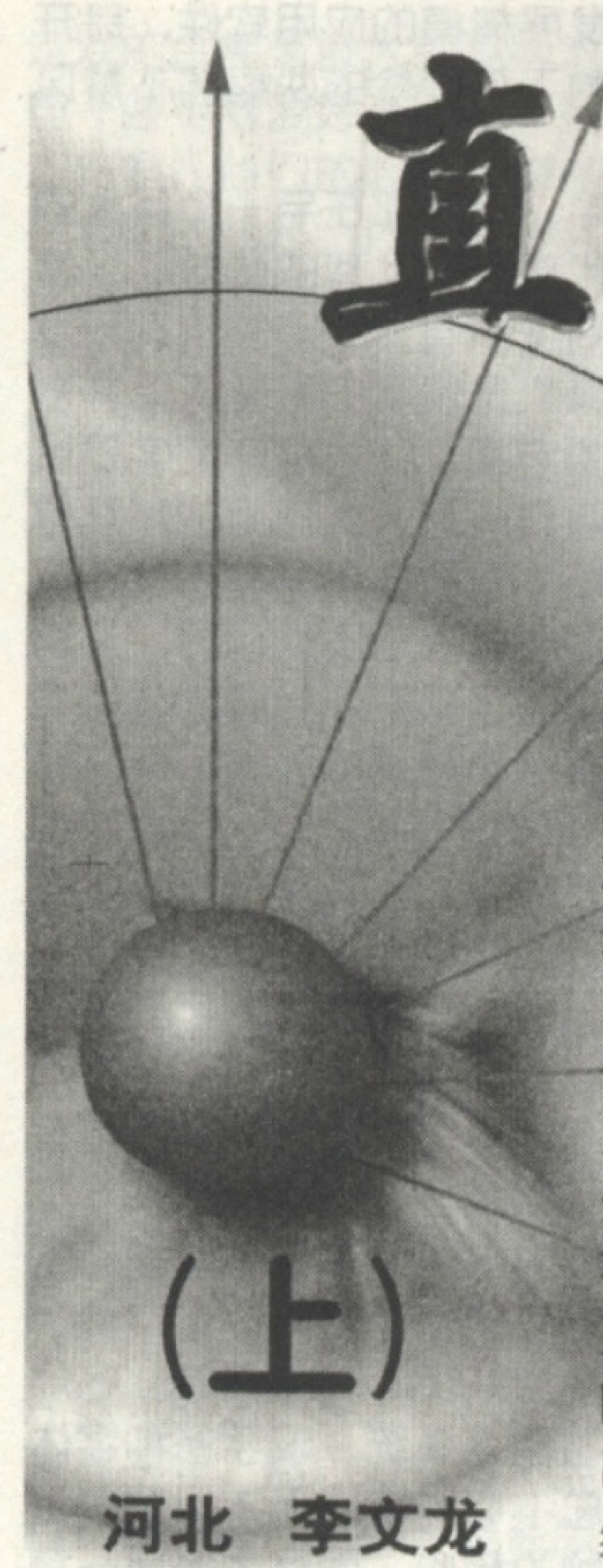
看看我们的国产软件，系统软件中当年在DOS下的汉字系统不过换成了各种WINDOWS下的汉字平台，应用软件中仍然是花样不断翻新的各种输入法，还有诸如在线翻译字典、全文翻译系统等，专业软件中汉字OCR，排版系统、名片系统，再加上诸如手写输入系统、汉字各种字体款式的字库，林林总总不可胜数，无不以解决汉字在电脑中的使用问题为核心，而且大多呈一窝蜂的趋势，什么热闹就干什么。中国的软件业就这样在一次一次的冲击下，又一次一次地自保，一个汉字与世界接轨的问题已使业界焦头烂额，当然也就不必提什么发展与创新了，眼睁睁地看着美国一次又一次地提出各种最新的方案，那个信息大国也是摸着石头过河的指挥棒，不要说摆脱，就是慢上几拍地去跟随它都很艰难。

游戏娱乐类软件更不必多提，玩家心中都有数。不要说国产游戏上榜，便是能被玩家提起的也是少之又少。无论怎样延用其它行业的炒作手段，也无法为国产游戏的质量遮羞。

余下的便是所谓的“多媒体光盘”了。粗制滥造地将图片和资料简单地堆砌在一起倒也无妨，界面简陋得不堪入目也可以忍耐，但不能方便地检索和截取有用的资料是用户所不能忍受的，这也是最致命的遗憾。

这样狭小的范围，这种质量的软件，在投入重金去开发和促销而使成本上升后，用户还会动心去花钱吗？还会认为值得购买吗？在这样的环境下，用户对盗版软件的青睐是否是很自然的事？

直面黑客（上）



河北 李文龙

黑客是些什么人？

黑客(hacker)，源于英语动词hack，意为“劈，砍”，也就意味着“辟出，开辟”，进一步引申为“干了一件非常漂亮的工作”。该词源于麻省理工学院，当时一个学生组织的一些成员因不满当局对某个电脑系统的使用所采取的限制措施，而开始自己“闲逛”闯人该系统。他们认为任何信息都是自由公开的，任何人都可以平等地获取。

世界各地对黑客的“定义”都不尽相同。对东方人来说，黑客一词还有“侠”的含意。日本出版的一本《新黑客字典》把黑客定义为：“喜欢探索软件程序奥秘、并从中增长了其个人才干的人。他们不像绝大多数电脑使用者，只规规矩矩地了解别人指定了解的狭小部分知识。”而今年夏季，因印尼华人妇女惨遭暴徒有组织的强暴，而引发的中国黑客袭击并破坏印尼网站的事例则是一种典型的侠客行为。

现在“黑客”一词普遍的含意指电脑系统的非法侵人者。多数黑客对电脑非常着迷，认为自己有比他人更高的才能，因此只要他们愿意，就非法闯人某些禁区，或开玩笑或恶作剧，甚至干出违法的事情。他们常常以此作为一种智力的挑战而沉溺于技术的违法之中。

从行为动机上看，多数黑客属心地善良之辈，只有少数黑客在非法访问中犯罪，这部分不良分子才是我们必须防范的对象。

黑客的“社会”

现在的黑客多是十几岁的少年(二十岁以上的“老”黑客似乎已被“招安”或“金盆洗手”)，他们有着共同的伦理观：信息、技术和诀窍都应该由所有用户共享，而不是贮藏起来。他们在计算机方面的天赋极佳，而且非常人迷。他们多数行“黑”时往往以“善”为多，不搞真正的破坏。但黑客的行为却造成了不少恶果，加上其中确有少数“黑心”人，其负面的影响不可低估。

在黑客中，很多人具有反政府、反传统文化的色彩，与西方社会的“朋客”很相似，于是也有人把他们称为“电脑朋客”(Cyberpunks)。

目前黑客已成为一个广泛的社会群体。在西方有完全合法的黑客组织、黑客学会，这些黑客经常召开黑客技术交流会，去年11月就在纽约召开世界黑客大会，参加人数达四五千人。在因特网上，黑客组织有公开网站、信道，提供免费的黑客工具软件，介绍黑客手法，出版网上黑客杂志和书籍，“2600”就是最有名的黑客杂志。因为目前已有很多黑客工具，现在一般性的“行黑”已变得比较容易，因此普通人也很容易学到网络进攻方法。

今天看来，黑客文化首先包含反传统的精神。黑客们提出了自己的“江湖规矩”：“通往电脑的路不止一条”、“所有信息都应该免费共享”、“打破电脑集权”、“在电脑上创造艺术和美！”

目前东西方都有不少黑客的网站。下面先见识一下他们的“黑”网站。

黑客的网站

黑客网站虽然各具特色，但也有共同之处：

1. 通常爱用强烈或黑暗的色调作背景，以虚拟现实的方式制造恐怖悬疑的气氛。

2. 网主自报家门，表白自己的抱负和观念。

3. 强调设网站的目的在于教育，让人们知道他们如何侵人其他网络以便提高警惕，保证安全。

4. 设立对话窗，说明如果来访者利用网站上的内容犯罪，后果自负。

5. 网站的内容包括如何侵人网络、破解密码、

散布病毒、提供各种工具、参改资料等。并且还设有讨论区，或留有电子信箱地址以供解答问题或联络之用。有些网站必须在主页上仔细寻找，发现暗门才能进入。

6. 介绍其他黑客的网站，并且互相“友情链结”。

一些黑客网站很缺德，常在网上散布新的病毒做实验，当来访者进入时就会被染上病毒或留下特洛伊木马。有些网站更可怕，网页上会突然出现一支枪对着你，表示要摧毁你的电脑，在你还没有弄清怎么回事时就已开始倒计时，这时如果你不马上离开，你硬盘的数据就会被破坏。

当然也有一些黑客网站，例如伦理黑客(Ethical Hacker)，实际上是一家网络安全公司，专门受雇测试网络系统的安全性。有些企业自认为自己的网络系统十分安全，请他们入侵，结果数小时之内就侵入了，让企业的主管大惊失色。一般来说，黑客网站的网主学历都很高，例如一个名为快乐黑客(Happy Hacker)的网站，主持人采用任期制，目前新上任的两个主持人分别具有信息工程和信息管理博士学位，参加讨论的人员水平都很高。

国外情报部门与安全部门对于黑客网站的内容与活动非常重视，因为他们认为这些黑客网站为黑客们提供系统操作的信息，也是进入黑客秘密社会的渠道。

他们认为黑客的行为是违法的甚至可能危及国家安全，因此对黑客网站实施全天候的监视，以美国为例，除了警察机关外，联邦调查局、中央情报局、国家安全局也都参与其事。有个黑客团体前年在旧金山集会，警方前往扫荡拘捕，同时没收硬件设备，这引起黑客们的强烈抗议，他们认为集会并不犯法，警方的行为侵犯人权，滥用权力。他们以各种方法反抗，甚至把警方的秘密资料公布于网上作为报复。在台湾也有三十多个黑客网站，其内容和国外的网站差不多，对此台湾警方也成立了专门的部室来处理网络犯罪行为。

黑客网站是否应取缔，在国外存在很大的争议，因为黑客网站的内容可以被不法之徒利用而危害社会，但若取缔又被说成防碍言论通讯自由。

黑客的类型

黑客有多种，根据其行为及特点，可以分成以下几种类型：

1. 恶作剧型

此种黑客喜欢进入他人网址中，以增加一些文字来显示自己高超的网络侵略技巧。但此做法多为增添笑话自娱或娱人，或者进入他人网址内，将其主页内商品资料内容、价格降价等大幅度修改，使消费者误以为该公司的商品便宜廉价而大量订购，从而产生Inernet订货纠纷。

2. 深藏不露型

此种黑客由竞争对手厂商派出，以新人面试方式进入对手公司，了解到该公司内部网的用户识别码、密码、传递方式以及相关机密文件资料之后，再悄悄离职回到原公司，侵入新公司网络内做全面的浏览。当然，此种黑客起初进入对手公司时就已心怀不轨，并会尽量避免和新公司签订聘用合同中的有关择业禁止条款，即使签订了择业禁止条款，最多也只是民事赔偿问题。但是，若此黑客确已充分了解对手公司运作情况，日后无限制地进入其网络内进行不法浏览，会获取比赔偿金更多的利润。严格地讲，这应属一种不正当竞争。

3. 定时炸弹型

此种黑客大多是任职时受公司老板压制，或对原公司制度极不满意，由于非常了解公司网络运作方式，故在其离职前已先将该电脑软件程序非法植入定时病毒或对程序做了修改。待其离职数月或半年之后，软件乱码发作时，此黑客早已离职他去，从而使原公司在维护其权利及资料搜集取证上困难重重，且很难证明该公司软件受到破坏系此黑客离职前所为。

4. 回马枪型

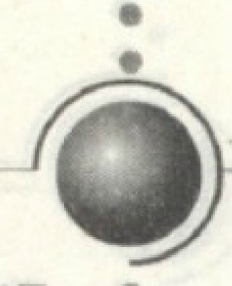
此种黑客在原公司离职后，通过其数据机连线，得知原公司Internet地址密码，便可从网上再次了解到前公司网络密址及电子邮件中各项文件资料，进而大量截取原公司最新资料，作为不法竞争之用。

5. 矛盾制造型

此种黑客非法进入他人网络，修改其电子邮件的内容或厂商签约日期，进而破坏双方交易，并借此方式了解双方商谈的报价价格，乘机介入其商品竞争。

6. 杀手型

此种黑客以监控方式将他人网址内由国外传来的资料迅速清除，使得原网址使用公司无法得知国外最新资料或订单，亦或将电脑病毒植入他人网络内，使其网络无法正常运行。



浅谈三维动画制作软件



摩恩网络数码幻像工作室

《侏罗纪公园》、《第五元素》、《泰坦尼克号》这些电影想必大家都看过了吧，我们为这些影片中令人惊叹的特技镜头所打动，当我们看着那些异常逼真的恐龙、巨大无比的泰坦尼克号时，可曾想到是什么创造了这些令人难以置信的视觉效果？其实幕后的英雄是众多的三维动画制作软件和视频特技制作软件。好莱坞的电脑特技艺术家们正是借助这些非凡的软件，把他们的想象发挥到极限，也带给了我们无比的视觉享受。

实际上，实现电脑视觉特技可以说是电脑软件和硬件的一大难题，因为这需要非常强大的软件和能提供无比运算能力的硬件平台。所以这项工作可以说是在高科技电影中花费最大和最费时的，并且需要大量的高级技术专业人才。要知道《泰坦尼克号》中光是视频特技部分的花费就是2500万美元。

在电脑影视特技的领域中，SGI可以说是无人不知，其所生产的SGI超级图形工作站可算是最好的3D与视觉特技的硬件平台，它提供给创作人员异常强大的图形工作能力，具有超级的实时反馈，可以让工作人员以最快的速度进行创作。Softimage 3D、MAYA、Flint等软件在SGI平台上可以发挥最好的性能。虽然现在PC平台也开始入侵视频制作的领域，但是SGI依然是视频领域高端运用的绝对主力选手。

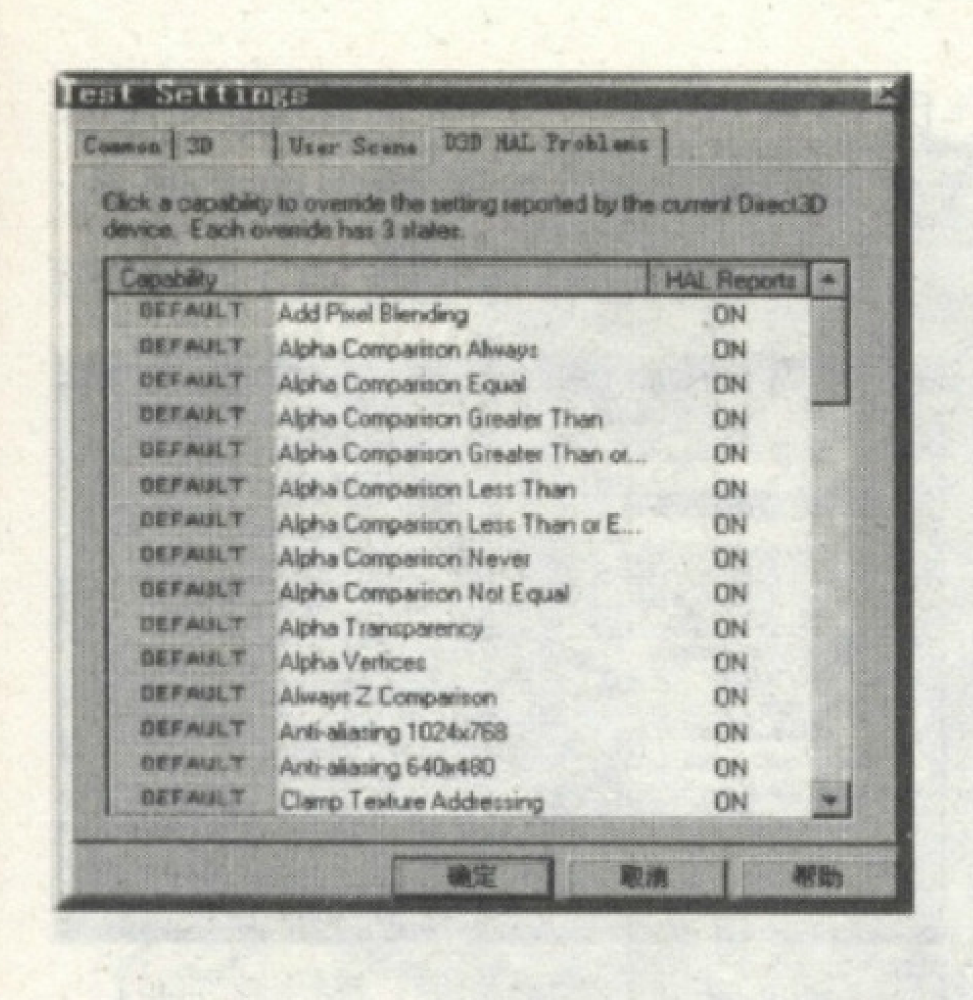
光有超强的硬件平台还不够，电影电视中那些逼真的形象还是得靠各种各样的超级3D图像软件来实现。这些特技软件每年的全世界销售额在12亿美元左右。而且各专业厂商都有自己特定的优势产品和用户群，所以形成了群雄争天下的局面。Softimage、Alias/Wavefront这些家喻户晓的软件更可以说是割据一方，各有特点。然而让人苦恼的是，这些工作站级的软件原来都是只能运行在SGI的超级图形工作站上的，而一台SGI工作站的价格在数万到数十万美元，可以说是巨额投资，这也相对制约了这些软件的普及，使它们成为少量专业人员的工具。这一状况直到软件业的巨人——Microsoft染指3D动画业才得到彻底的改变。1994年，Microsoft公司以1.3亿美元的巨资收购了Softimage公司，使其成为Microsoft公司的全资子公司。随后便推出了Softimage 3D for NT版，这也标志着高端图形软件开始进入PC的大家庭，可以说是视频特技软件业的一颗原子弹。这之后各软件厂商也赶紧推出他们自己软件的NT版，因为他们知道PC平台有价格低、发展迅速的优势，必定有大量的用户将转向PC平台，况且如果不紧跟Microsoft的脚步，必将被淘汰。SGI公司看到这种情形也不示弱，于1995年将Alias研究公司和Wavefront公司收购，顺势推出了最新的3D动画软件——MAYA。现在基本上各种高端图形软件都有了各自的NT版，如Softimage 3D、MAYA、Houdini、Effect等。许多从事图像特技的公司也纷纷开始使用价格低廉的PC平台从事设计工作，只把最复杂的部分放在SGI的工作站上来制作。

虽然现在Microsoft公司已将Softimage公司卖出，但是Microsoft公司在这场革命中所扮演的领导者角色却不容质疑，下面我们就为大家介绍一下现在国外流行的各种3D与视觉特技软件。这些软件都可以运行在PC平台上。

一、Softimage 3D

Softimage 3D是Softimage公司出品的三维动画软件。它在动画领域可以说是无人不知的大哥大。《侏罗纪公园》、《第五元素》、《闪电悍将》等电影里都可以找到它的身影。Softimage 3D杰出的动作控制技术，使越来越多的导演要选用它来完成电影中的角色动画。《侏罗纪公园》里身手敏捷的速龙、《闪电悍将》里闪电侠那飘荡的斗篷，都是由Softimage 3D来设置动画的。

Softimage 3D最新版是3.8版，3.8又分为普通版和Extreme版，Extreme版增加了mental ray渲染



错误的，想顺利测试所有项目，还是使用它推荐的显示器吧：1024×768 的分辨率、85MHZ 或以上的刷新频率，要达到这个要求，14寸的显示器是没戏了，最好8MB或以上的 Frame Buffer Memory(帧缓冲)，3D WINBENCH 99运行时本身就要使用其中的4MB。

DirectX 6.0也是3D WINBENCH 99需要的组件，虽然在DirectX 5.0上也能运行，但在DirectX 6.0上能运行得更好，更何况DirectX 6.0还支持AMD的3D NOW指令集。

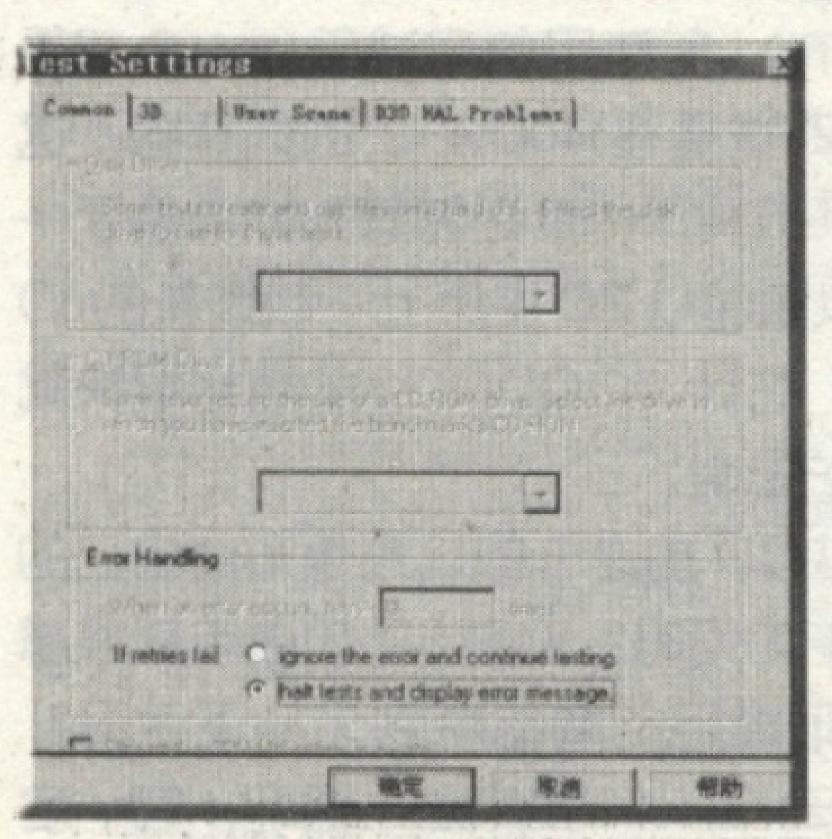
安装完成之后，3D WINBENCH 99强烈推荐重新启动系统之后再进行系统的测试。

最后还要说明的是，如果你是在笔记本电脑或具有电源管理功能的Computer上面进行测试，必须使他们的电源管理处于Disable状态。

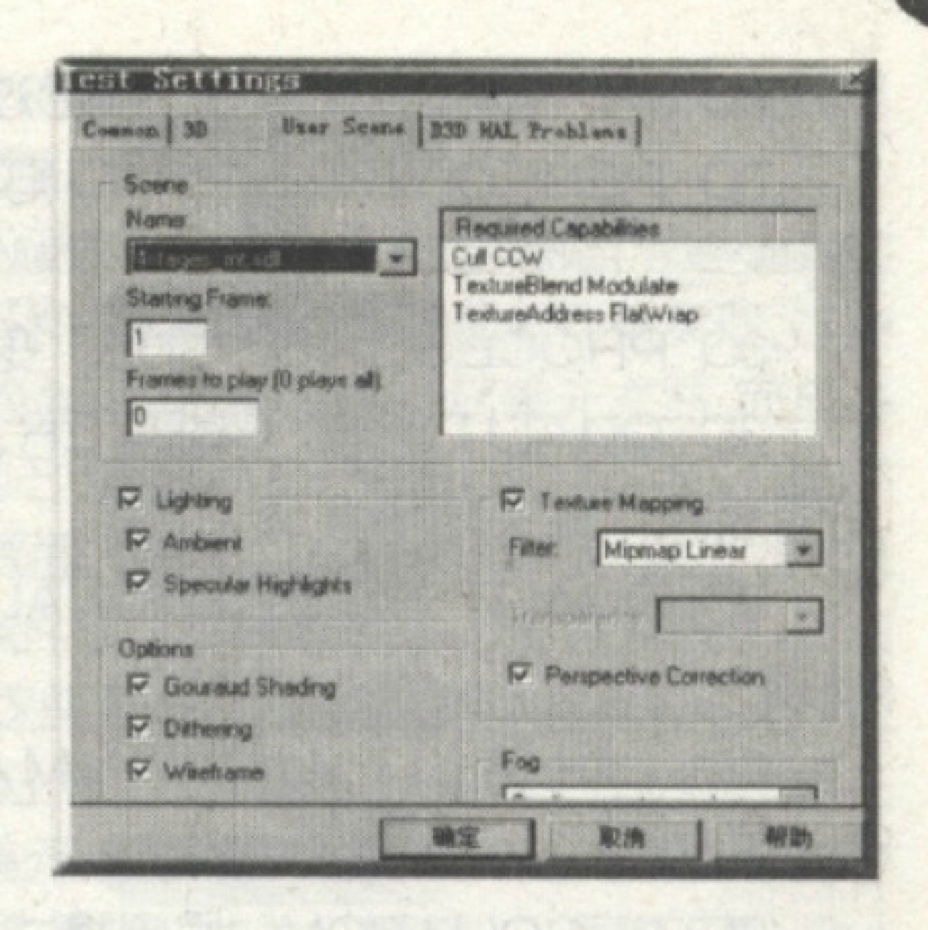
二、使用

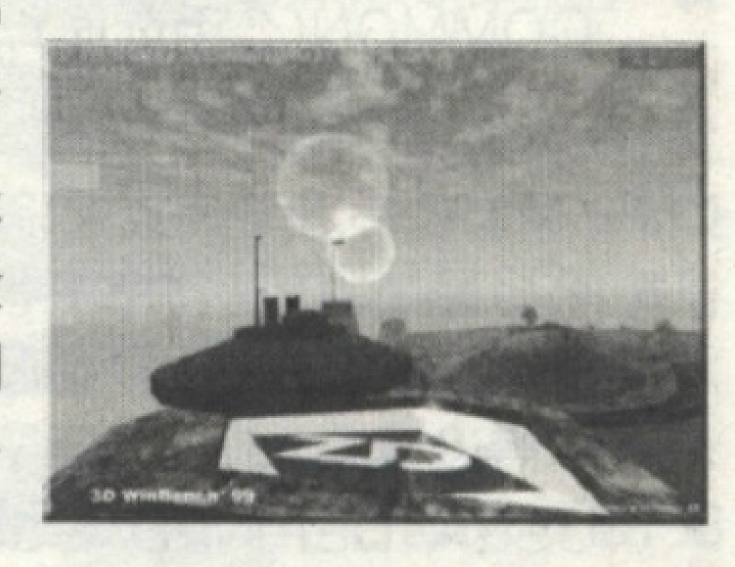
重新启动计算机之后就可以进行测试了。

在进行全部107的测试之前，最好运行ZD BENCHMARKE程序组中的“Starup Manager”，使用这个程序可以选择打开或关闭所有WINDOWS启动时自动运行的程序。建议全部关闭，这样测试出来的结果才会更加准确。然后就可以选择“3D WNIBENCH 99－ALL TESTS”进行全部107项的测试了。



选择这项之后，出现的结果让我们大吃一惊！！居然“磁盘碎片整理”程序跳了出来，开始我们以为是不是无意中捅了这个程序一下，可我们还是耐着性子等它把硬盘整理完了。事实证明，我们的选择是正确的，3D WINBENCH 99整理完硬盘并且重新启动了系统后，开始自动检测。和3D WINBENCH 97不一样的是，99可以完全自动完成所有107项测试，测试过程中不需要你守在旁边点鼠标或按回车，每个测试完成之后会停留5秒，然后自动运行下个测试。这虽然只是一个无关大局的设计，但也让我们看到了99体贴、细心的一面。





在3D WINBENCH 99中的“RUN”选项里面共有7个选项：

3D PERFORMANCE（3D 特性）

3D PROCESSING（3D 处理能力）

3D QUALITY（3D 品质）

3D WINMARK（3D 指标）

ALLTESTS（所有测试）

USER DEFINED SCENS（用户自定义场景）

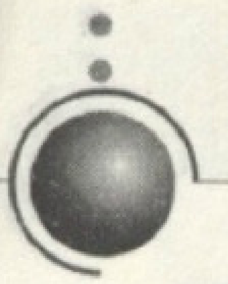
SELECTED（选择）

前4项是测试相应的3D特性，而“ALLTESTS”包含了所有107个测试项目。值得一提的是“SELECTED”选项，里面把107个测试分成了12个测试组：

3D BUFFER：双线、三线校正等4项。

3D FEATURES：雾化、镜面高光、抗锯齿等3项。

3D MULTITEXTURE 3D：场景测试9项。



3D FILTER MODES：线形过滤等6项。

3D PERFORMANCE：3D灯光、变形等47项。

3D PROCESSING：灯光、变形等2项。

3D QUALITY：Z BUFFER、抖动、透视，贴图混合、真实贴图等59项。

3D QUALITY/ ADDITIONAL：色键透明等35项。

3D QUALITY/ WINMARK：同3D QUALITY。

3D RESOLUTION：显示模式选择。

3D TEXTURE SIZE：纹理压缩等7项。

3D WINMARK：各种3D场景运行速度（帧数）等15项。

在"SELECTED"中的"Settings"有4个选项：

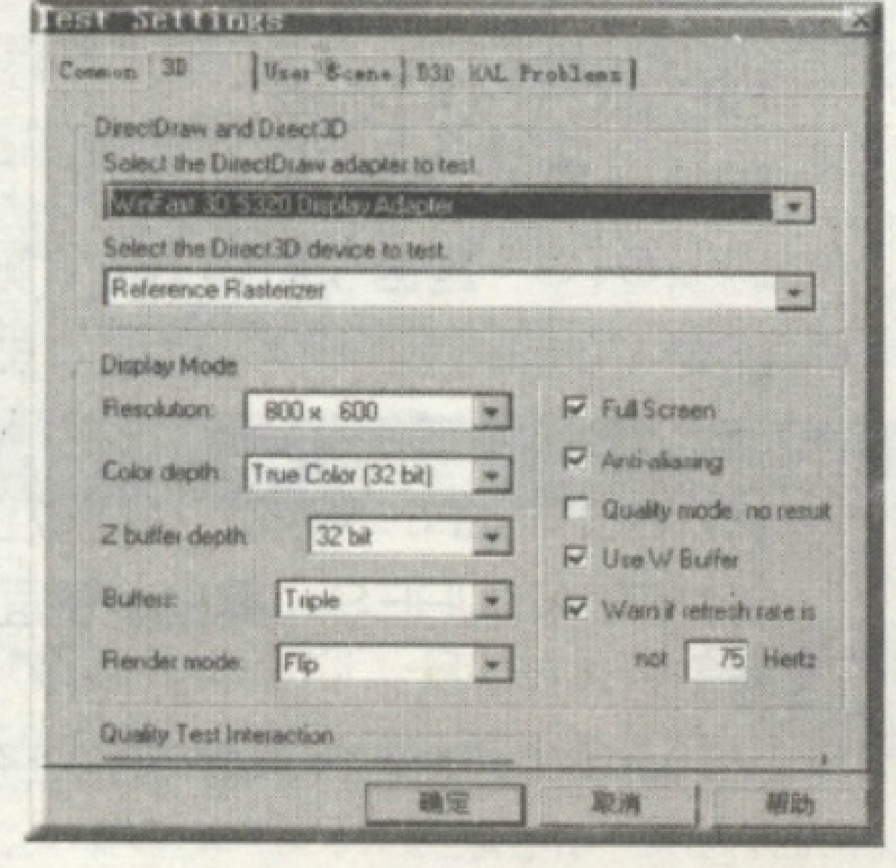
COMMON(公用选项）可以进行测试文件的定位，以及测试过程中出现问题的处理（忽略或暂停）。

3D：显示驱动、分辨率、过滤模式、着色模式、颜色深度、Z BUFFER深度、全屏、抗锯齿、刷新频率等设置。

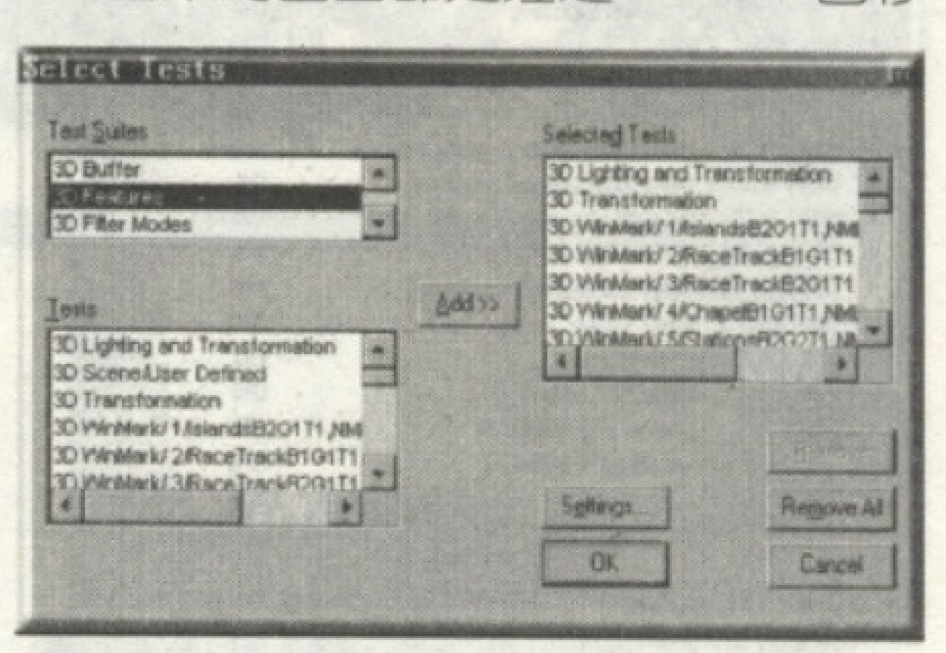
USER DEFINED SCENS（用户自定义场景）：从30多个场景中选择一个场景进行测试、开始及结束帧数、雾化和贴图匹配的模式切换、阴影、抖动、镜面反射的开关等各种3D特性的开关。

D3D HAL problems(D3D的选项）强制打开或关闭各种3D性能。

在这些选项中你可以任意增减所测试的项目、测试时的分辨率、颜色深度（8BIT-32BIT）、Z BUFFER的精度等等。其中比较重要的选项是3D和USER DEFINED SCENS。如果你"不幸"有一块"RIVA TNT"，那么你可以体验到32BIT ZBUFFER和色彩模式下面的精彩绝伦

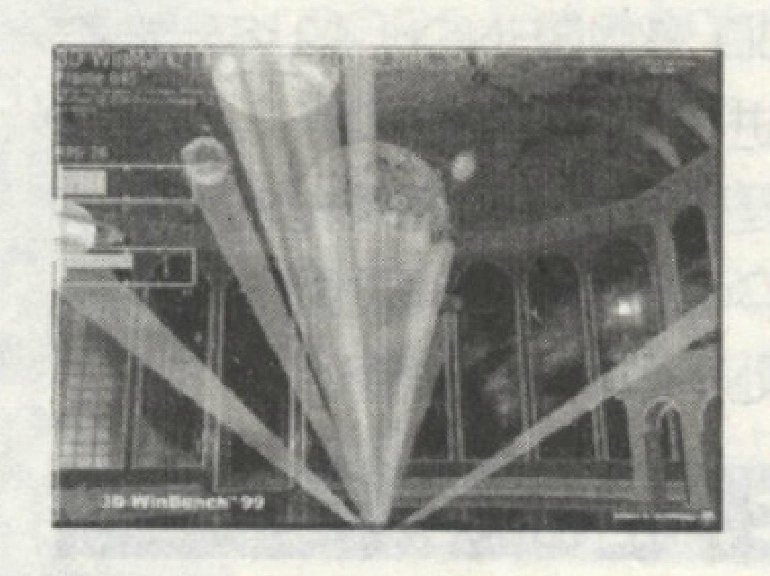


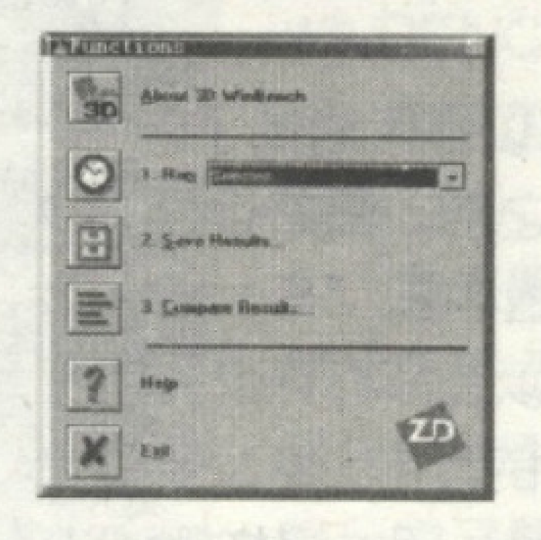
的测试画面。因为RIVA TNT的唯一对手VOODOO2虽然也是采用32 BIT真彩模式着色，但是VOODOO2出来的画面都是经过16 BIT色彩抖动后生成的准32 BIT色彩模式，这种准32 BIT色彩模式在3D WINBENCH 99中是不能通过的。



三. 后记

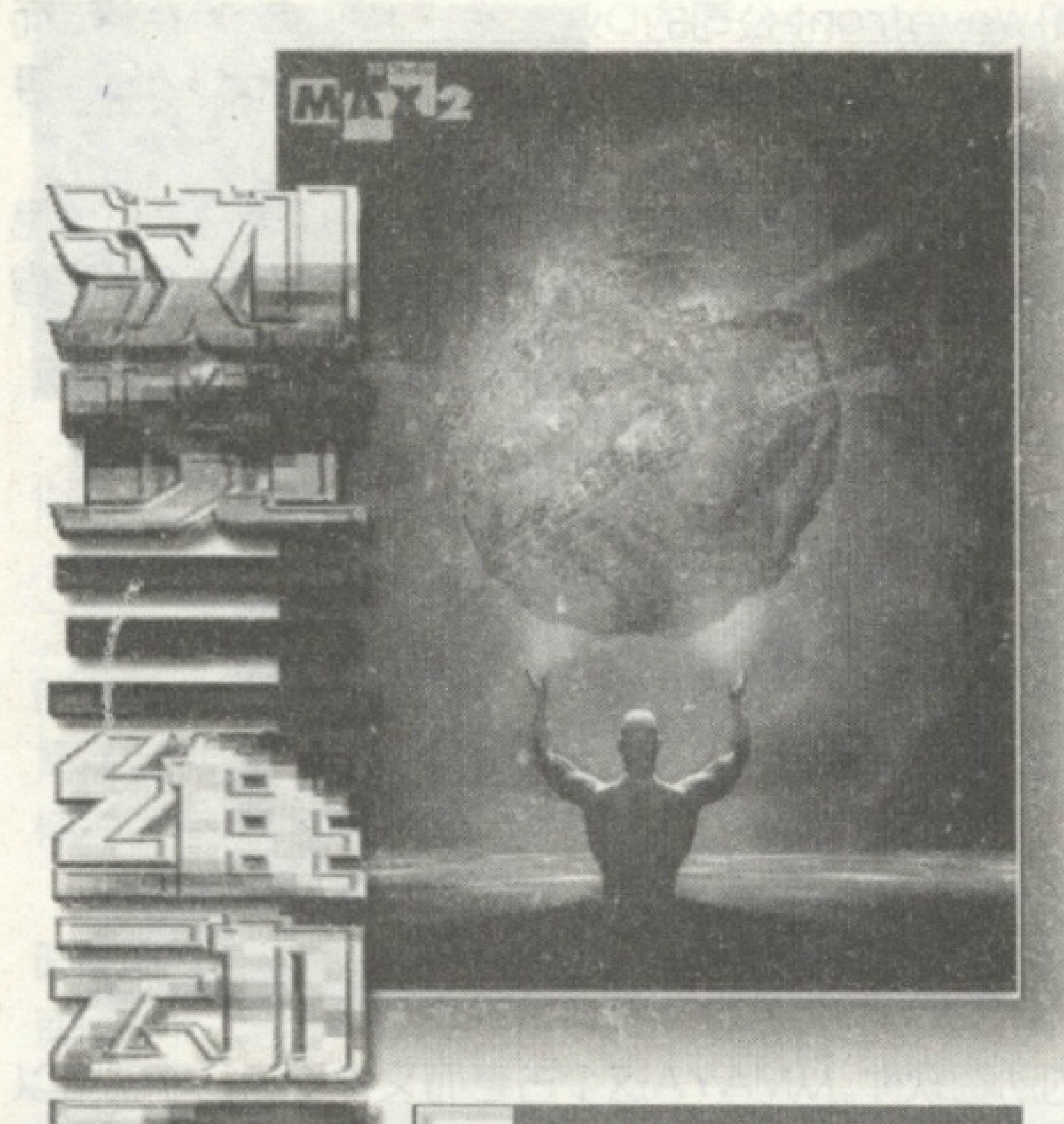
3D WINBENCH 99各项测试非常直观，其表现也精彩异常，尤其是进行USER DEFINED SCENS测试时，选择另外附带的场景的时候，测试画面非常漂亮，天师们红着眼睛的同时，都不约而同地想到了精彩的游戏画面。测试之后的数据我们存入了3D WINBENCH 99所附带的数据库，数据库里面还有3D WINBENCH 99自带的同种机器配置，不同3D加速卡所测试出来的数据。真是不比不知道，一比吓一跳。在其自带的数据库中所使用的测试平台，全部采用INTER XOEZ(或更强)400MHZ的处理器，这还没完，3D WINBENCH 99还特意为你准备了一个功能，让你可以随时从ZD主页上下载最新的3D加速卡测试数据，估计VOODOO3的数据很快就会有了。真让人妒忌啊。

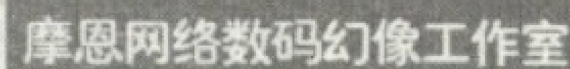




已经有了一块3D加速卡的玩家想知道自己的宝贝PC到底性能如何吗？没有3D加速卡却很想买的玩家面对琳琅满目的商品感到无从下手吗？赶紧把3D WINBENCH 99找来测一把吧，它一定对你有用。

三维动画制作软件





《侏罗纪公园》、《第五元素》、《泰坦尼克号》这些电影想必大家都看过了吧，我们为这些影片中令人惊叹的特技镜头所打动，当我们看着那些异常逼真的恐龙、巨大无比的泰坦尼克号时，可曾想到是什么创造了这些令人难以置信的视觉效果？其实幕后的英雄是众多的三维动画制作软件和视频特技制作软件。好莱坞的电脑特技艺术家们正是借助这些非凡的软件，把他们的想象发挥到极限，也带给了我们无比的视觉享受。

实际上，实现电脑视觉特技可以说是电脑软件和硬件的一大难题，因为这需要非常强大的软件和能提供无比运算能力的硬件平台。所以这项工作可以说是在高科技电影中花费最大和最费时的，并且需要大量的高级技术专业人才。要知道《泰坦尼克号》中光是视频特技部分的花费就是2500万美元。

在电脑影视特技的领域中，SGI可以说是无人不知，其所生产的SGI超级图形工作站可算是最好的3D与视觉特技的硬件平台，它提供给创作人员异常强大的图形工作能力，具有超级的实时反馈，可以让工作人员以最快的速度进行创作。Softimage 3D、MAYA、Flint等软件在SGI平台上可以发挥最好的性能。虽然现在PC平台也开始入侵视频制作的领域，但是SGI依然是视频领域高端运用的绝对主力选手。

光有超强的硬件平台还不够，电影电视中那些逼真的形象还是得靠各种各样的超级3D图像软件来实现。这些特技软件每年的全世界销售额在12亿美元左右。而且各专业厂商都有自己特定的优势产品和用户群，所以形成了群雄争天下的局面。Softimage、Alias/Wavefront这些家喻户晓的软件更可以说是割据一方，各有特点。然而让人苦恼的是，这些工作站级的软件原来都是只能运行在SGI的超级图形工作站上的，而一台SGI工作站的价格在数万到数十万美元，可以说是巨额投资，这也相对制约了这些软件的普及，使它们成为少量专业人员的工具。这一状况直到软件业的巨人——Microsoft染指3D动画业才得到彻底的改变。1994年，Microsoft公司以1.3亿美元的巨资收购了Softimage公司，使其成为Microsoft公司的全资子公司。随后便推出了Softimage 3D for NT版，这也标志着高端图形软件开始进入PC的大家庭，可以说是视频特技软件业的一颗原子弹。这之后各软件厂商也赶紧推出他们自己软件的NT版，因为他们知道PC平台有价格低、发展迅速的优势，必定有大量的用户将转向PC平台，况且如果不紧跟Microsoft的脚步，必将被淘汰。SGI公司看到这种情形也不示弱，于1995年将Alias研究公司和Wavefront公司收购，顺势推出了最新的3D动画软件——MAYA。现在基本上各种高端图形软件都有了各自的NT版，如Softimage 3D、MAYA、Houdini、Effect等。许多从事图像特技的公司也纷纷开始使用价格低廉的PC平台从事设计工作，只把最复杂的部分放在SGI的工作站上来制作。

虽然现在Microsoft公司已将Softimage公司卖出，但是Microsoft公司在这场革命中所扮演的领导者角色却不容质疑，下面我们就为大家介绍一下现在国外流行的各种3D与视觉特技软件。这些软件都可以运行在PC平台上。

一、Softimage 3D

Softimage 3D是Softimage公司出品的三维动画软件。它在动画领域可以说是无人不知的大哥大。《侏罗纪公园》、《第五元素》、《闪电悍将》等电影里都可以找到它的身影。Softimage 3D杰出的动作控制技术，使越来越多的导演要选用它来完成电影中的角色动画。《侏罗纪公园》里身手敏捷的速龙、《闪电悍将》里闪电侠那飘荡的斗篷，都是由Softimage 3D来设置动画的。

Softimage 3D最新版是3.8版，3.8又分为普通版和Extreme版，Extreme版增加了mental ray渲染

器和粒子系统，还有一些增强的功能模块。但普通版在动画能力上同Exvtereme版一样，丝毫没有遗漏。

Softimage 3D最知名的部分之一是它的mental ray超级渲染器。有人说mental ray是所有动画软件中最强的渲染器，在我看来这一点也不夸张。Mental ray渲染器可以着色出具有照片品质的图像，《星际战队》中昆虫异形就是用mental ray渲染的。许多插件厂商专门为mental ray设计的各种特殊效果则大大扩充了mental ray的功能，我们能用它制作出各种各样奇妙的效果。mentalray还具有很快的渲染速度。我曾做过一个实验，用3Ds Max的raygun和Softimage 3D的mental ray来渲染同一张玻璃杯的图像，mental ray的渲染速度要高于rangun很多，而且渲染品质更是让raygun相形见拙。mental ray manager还可以让我们轻松地制作出各种光晕、光斑的效果。

Softimage 3D的另一个重要特点就是超强的动画能力，它支持各种制作动画的方法，可以产生非常逼真的运动，它所独有的functioncurve功能可以让我们轻松地调整动画，而且具有良好的实时反馈能力，使创作人员可以快速地看到将要产生的结果。

Softimage 3D的设计界面由5个部分组成，分别提供不同的功能。而它提供的方便快捷键可以使用户很方便地在建模、动画、渲染等部分之间进行切换。据说它的界面设计采用直觉式，可以避免复杂的操作界面对用户造成的干扰。

Softimage 3D从3.7版本开始将nurbs功能完全引入。提供blend、trim等高级的nurbs技术，但是从易用性上来讲同Rhino 3D等专业nurbs建模工具还有不小的差距。

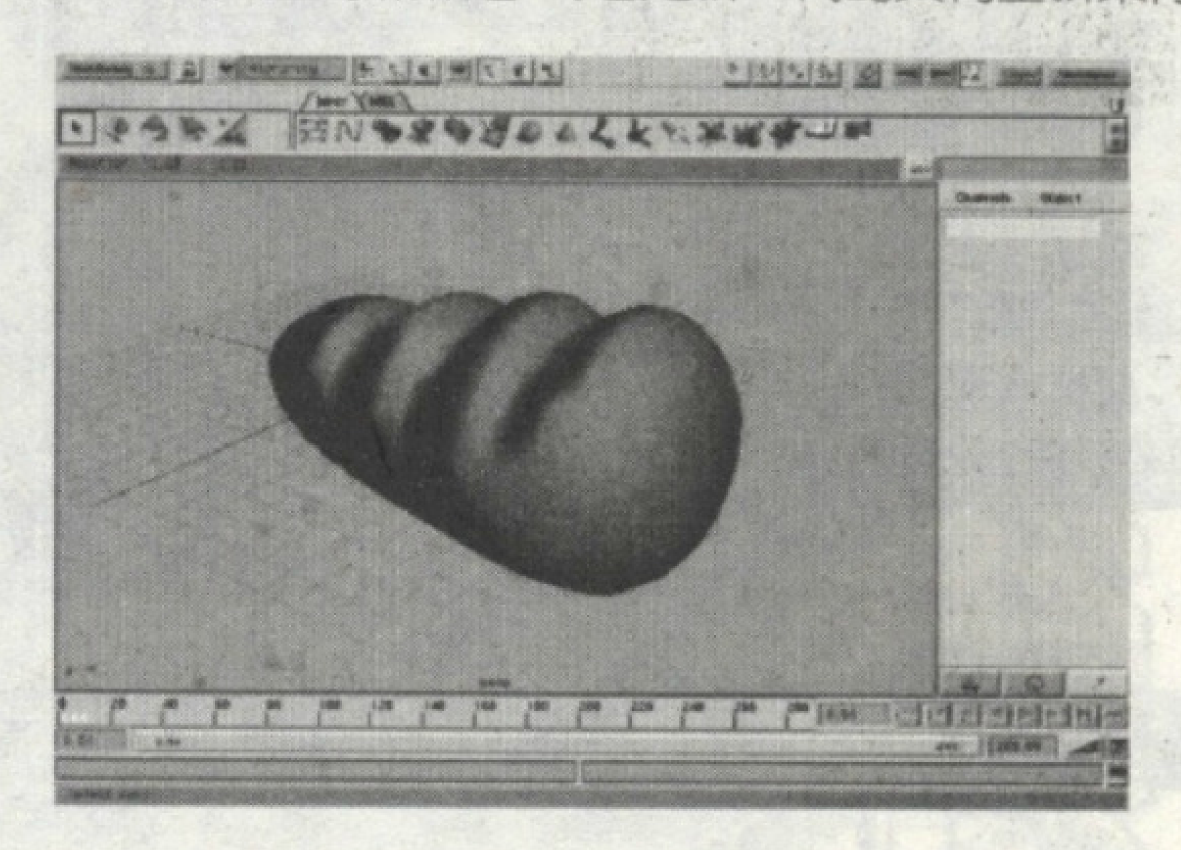
Softimage 3D下一代版本的代码名是Sumatra。据Softimage公司声称，这将是第一个将非线性概念引入到三维动画创作中的软件。它将完全改变现有的动画制作流程，极大地提高创作人员的效力。让我们拭目以待它的到来。

Softimage 公司的官方站点是：www.softimage.com

二、Alias/Wavefront MAYA

MAYA是Alias/Wavefront公司出品的最新三维动画软件。虽然还是个新生儿，但发展的步伐却有超过Softimage 3D的势头。实际上Alias/Wavefront原来并不是一个公司，Wavefront公司被Alias公司所收购，而Alias公司却被Silicon Graphics公司所收购，最终组成了现在的Alias/Wavefront公司。Alias公司和Wavefront公司原来在3D领域都有着自己的强项，如Wavefront公司的Dynamation和3Design等。而Alais公司的Power animator和Power Modle等也是闻名于世。

Alias/Wavefront推出的MAYA可以说是当前电脑动画业所关注的焦点之一。它是新一代的具有全新架构



的动画软件。从MAYA这个古老而又神秘的名字就可以看出，这个软件蕴涵着巨大的能量。下面就介绍一下MAYA的新功能。

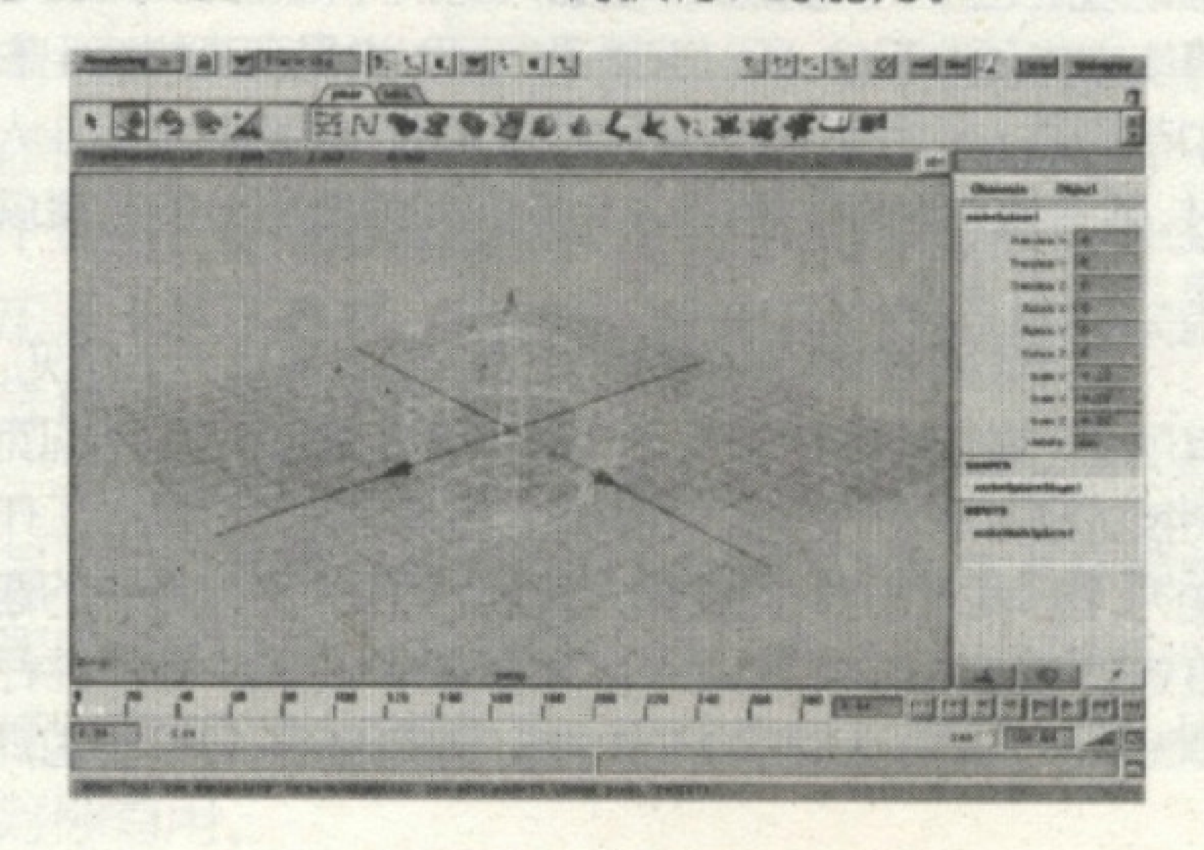
（一）采用object oriented C++ code整合OpenGL图形工具，提供非常优秀的实时反馈表现能力，这一点可能是每一个动画创作者最需要的。我想任何一个人都不愿意自己做的修改要等很长时间才能看到结果。

（二）具有先进的数据存储结构，强力的scenceobject处理工具——Digital project。

（三）运用弹性使用介面及流线型工作流程，使创作者可以更好地规划工程。

（四）使用scripiting & command language语言，MAYA的核心引擎是一种称为MEL（MAYA Embedded Language马雅嵌入式语言）的加强型scripiting与command语言。MEL是一种全方位符合各种状况的语言，支持所有的MAYA函数命令。

（五）在基本的架构中，MAYA自定undo/redo的排序，同时MAYA也提供改变procedure stack（程序堆叠）及re-excute（再执行）的能力。



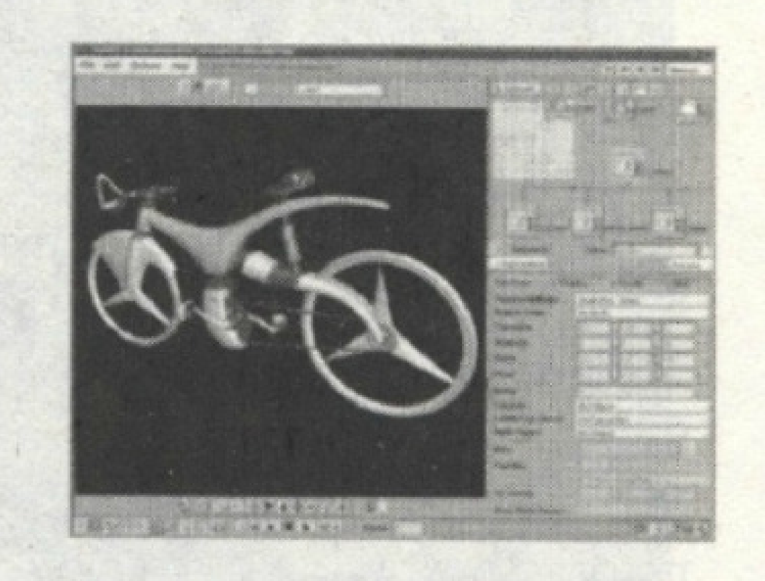


（六）层的概念在许多图形软件中已经广泛地运用。MAYA也把层的概念引入到动画的创作中，你可以在不同的层进行操作，而各个层之间不会有影响。当然你也可以将层进行合并或者删除。

在MAYA中最具震撼力的新功能可算是Artisan了。它让我们能随意地雕刻nurbs面，从而生成各种复杂的形象。如果你有数字化的输入设备，如数字笔，那你更是可以随心所欲地制作各种复杂的模型，那些一听到要建模就头疼的人有解药了。

MAYA的强大是不容怀疑的，你到SGI公司的官方站点（http://www.aw.sgi.com/）去看看它的演示动画，你一定会惊叹不已。

三、Houdini



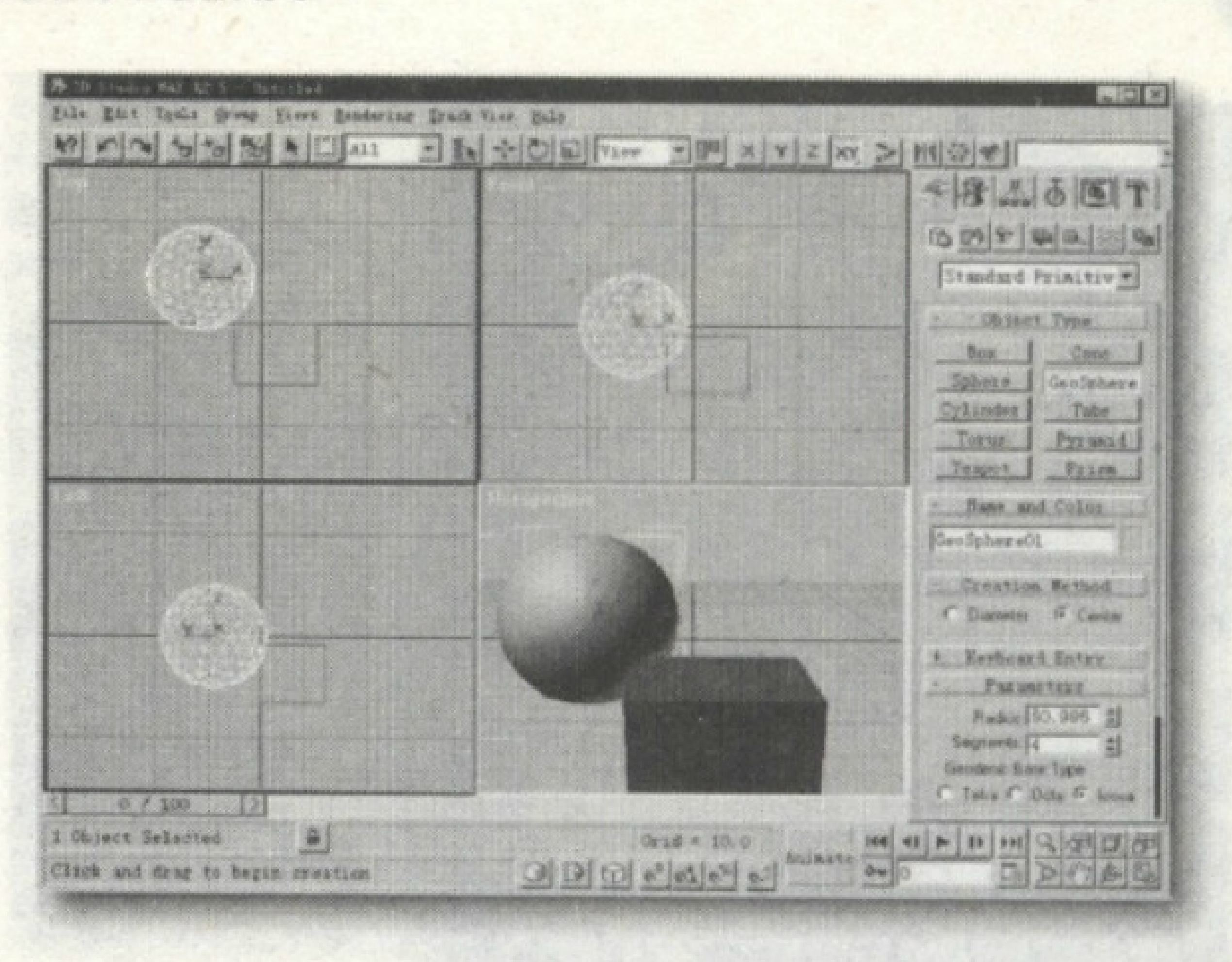
可能国内的读者对Houdini不很了解，估计也没有什么人用它。不过它在国外的确是一个非常惹人注目的三维动画和视觉特技软件。同其它软件不同的是，它把三维动画同非线性编辑结合在了一起。

Houdini特别厉害的功能应该是它的粒子系统和变形球系统。《终结者 II》里的液态机器人就是用Houdini的变形球系统来完成的，那惊人的效果到现在还不能让我忘怀。

Houdini的界面也比较复杂，每个控制的参数很多，不过好的东西总是难学么。Houdini其它方面的东西我也不太了解，大家去它的站点看看吧。http://www.sidefx.com/

四、3Ds Max

说到三维动画软件，如果不提3Ds Max恐怕要被人笑话了。这套由Autodesk公司推出的，应用于PC平台的三维动画软件从1996年开始就一直在三维动画领域叱咤风云。它的前身就是3Ds，可能是依靠3Ds在PC平台中的优势，3Ds Max一推出就受到了瞩目。它支持Windows 95、Windows NT，具有优良的多线性运算能力，支持多处理器的并行运算，丰富的建模和动画能力，出色的材质编辑系统，这些优秀的特点一下就吸引了大批



的三维动画制作者和公司。现在国内的3Ds Max使用人数大大超过了其它三维软件。可以说是一枝独秀。

3Ds Max从1.0版发展到现在的2.5版，可以说是经历一个由不成熟到成熟的过程。现在的2.5版已经具有了各种专业的建模和动画功能。nurbs、dispace modify、camer traker、motion capture这些原来只有在专业软件中才有的功能，现在也被引入到3Ds Max中。可以说今天的3Ds Max给人的印象绝不是一个运行在PC平台的业余软件了，从电视到电影，你都可以找到3Ds Max的身影。我想很多人看过《迷失太空》这部科幻电影了，你知道吗，这部电影中的绝大多数特技镜头都是由3Ds Max来完成的。

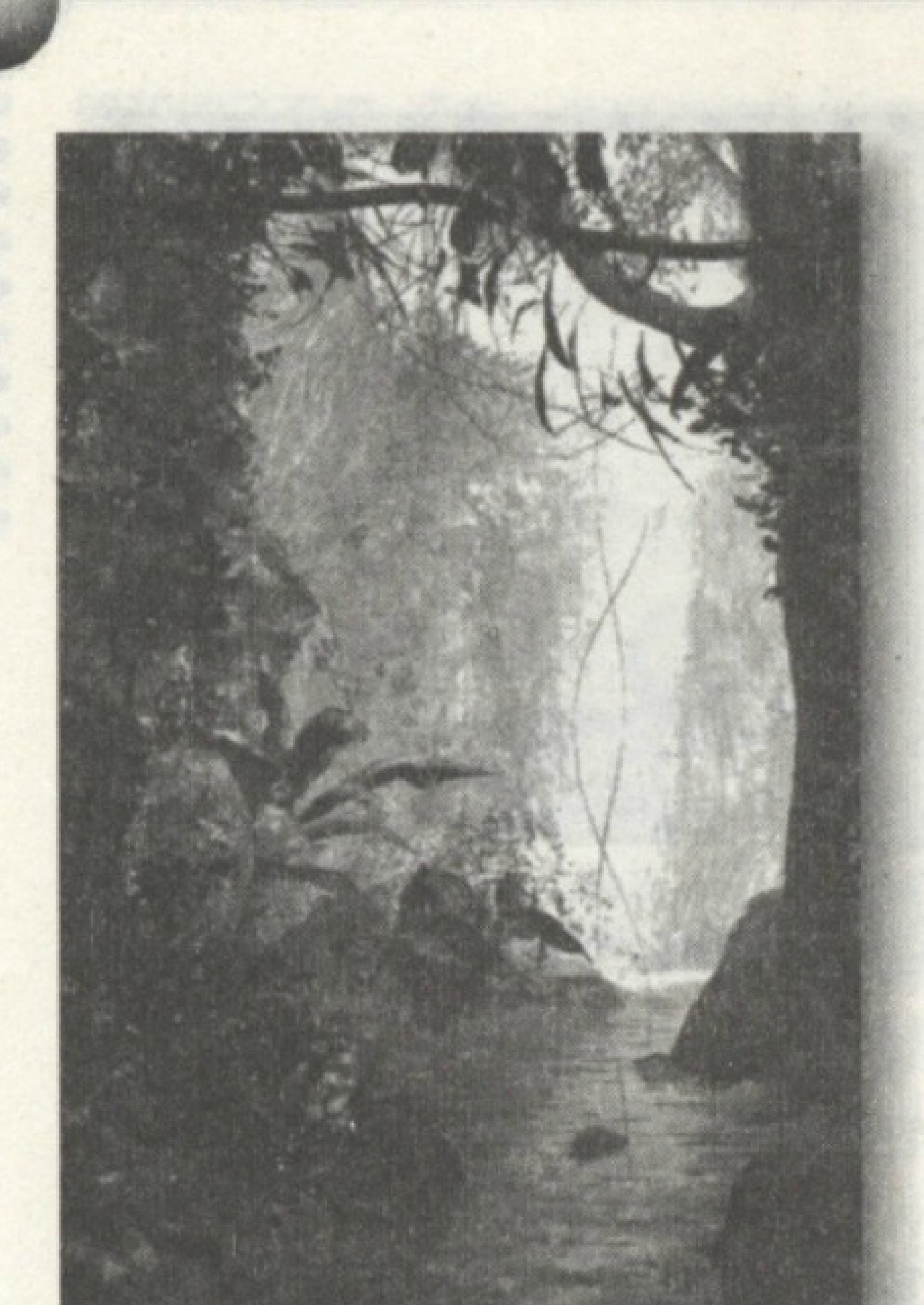
3Ds Max的成功在很大的程度上要归功于它的插件。全世界有许多的专业技术公司在为3Ds Max设计各种插件，他们都有自己的专长，所以各种插件也非常专业。例如增强的粒子系统sandblaster，ourburst，设计火、烟、云的afterburn，制作肌肉的metareyes，制作人面部动画的jetareyes。有了这些插件，我们就可以轻松设计出惊人的效果。据说每天都有新的为3Ds Max设计的插件推出。嘿嘿，我们这些想偷懒的人全靠它们了。

不过我觉得3Ds Max也还有不足之处，比如它的渲染质量就不怎么样。虽然它有radisoray、raygun这些增强的渲染器，但不管从渲染质量和渲染速度上来讲，同Softimage 3D这类软件还有差距。

http://www.ktx.com/

五、LIGHTWAVE 3D

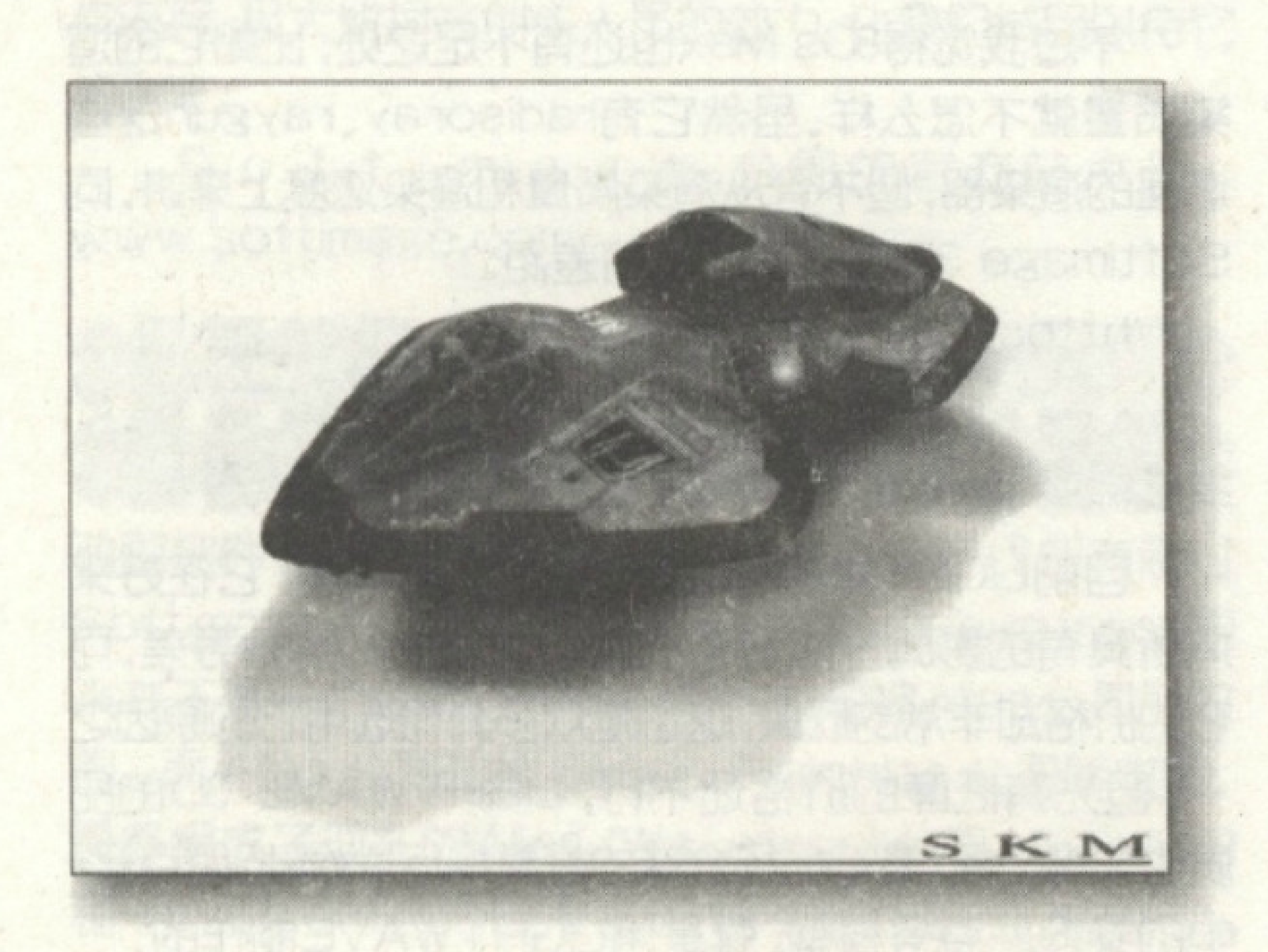
目前LIGHTWAVE最新的版本是5.5版，它在好莱坞所具有的影响一点也不比Softimage、Alias等差。可它的价格却非常的低廉，这也是众多公司选用它的原因之一。但光有低廉的价格还不行，LIGHTWAVE 3D的品质也非常出色。最近名扬全球的好莱坞巨片《泰坦尼克号》中的泰坦尼克号模型，就是用LIGHTWAVE制作的。



据官方统计，现在在电影与电视的三维动画制作领域中，使用LIGHTWAVE 3D的比例大大高于其它软件，连Softimage 3D也甘拜下风。全世界大约有4万人在使用LIGHTWAVE3D（便宜用的人自然就多了嘛！）。Digital Domain、Will Vinton、Amblin Group、Digital Muse、Foundation等顶尖制作公司，也纷纷采用LIGHTWAVE 3D来进行创作。

LIGHTWAVE 3D是全球唯一支援大多数工作平台的3D系统。Intel(Windows NT/95/98)、SGI、SunMicro System、PowerMac、DEC Alpha，各种平台上都有一致的操作界面，无论你使用高端的工作站系统或使用PC，LIGHTWAVE3D都能胜任。

现在的LIGHTWAVE 3D 5.5版包含了动画制作者所需要的各种先进的功能：光线追踪(Raytracing)、动态模糊(Motion Blur)、镜头光斑特效(Lens Flares)、反向运动学(Inverse Kinematics, IK)、Nurbs建模(MetaNurbs)、合成(Compositing)、骨骼系统(Bones)等。



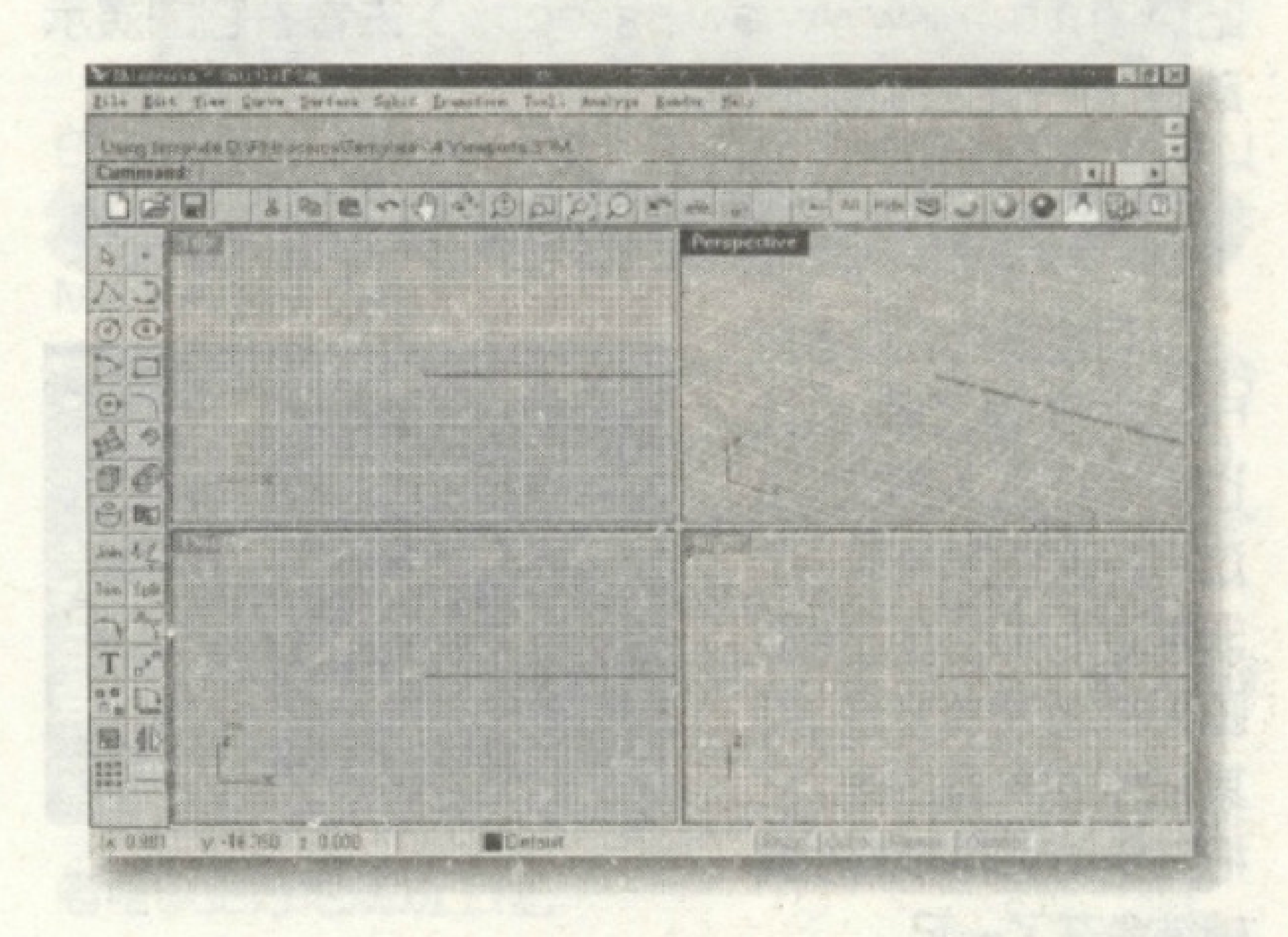
它的官方站点是 http://www.newtek.com/

六、Rhino3D

基本上每一个3D动画软件都有建模的功能。但是如果你想有一套超强功能的nurbs建模工具，恐怕非rhino3D莫属了。Rhino3D是真正的nurbs建模工具。它提供了所有nurbs功能，丰富的工具涵盖了nurbs建模的各方面：Trim、blend、loft、fourside，可以说是应有尽有，你能够非常容易地制作出各种曲面。

Rhino3D的另一大优点就是它提供了丰富的辅助工具，如定位、实时渲染、层的控制、对象的显示状态等，这些可以极大地方便用户的操作。

Rhino3D可以定制自己的命令集。你可以将常用的一些命令集做成一个命令按钮，使用后可以产生一系列的操作，很像DOS里的批处理命令。这对那些经常要重复的操作特别有用，例如调整人脸形状。



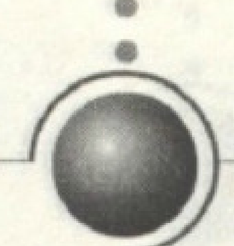
Rhino3D还提供命令行的输入方法，用户可以输入命令的名称和参数。不过在我看来这倒是有些麻烦，因为你得去记命令的拼法，能少用还是少用吧。

因为rhino3D是专门的nurbs建模软件，所以不提供动画的功能。在渲染方面rhino3D还不错，提供了材质等较多的控制。不过我还是只把它当作专门建立模型的工具。

Rhino3D可以输出许多种格式的文件。现在已经可以直接输出nurbs模型到3Ds Max、Softimage 3D等软件中了，你也可以把nurbs转换为多边形组成的物体，供其它软件来调用。

转换时你可以方便地选择生成不同质量的模型，适应不同的需求。现在已经有越来越多的人用rhino3D来建模了，如果你还没有用过的话，请试试吧！

www.rhino3D.com

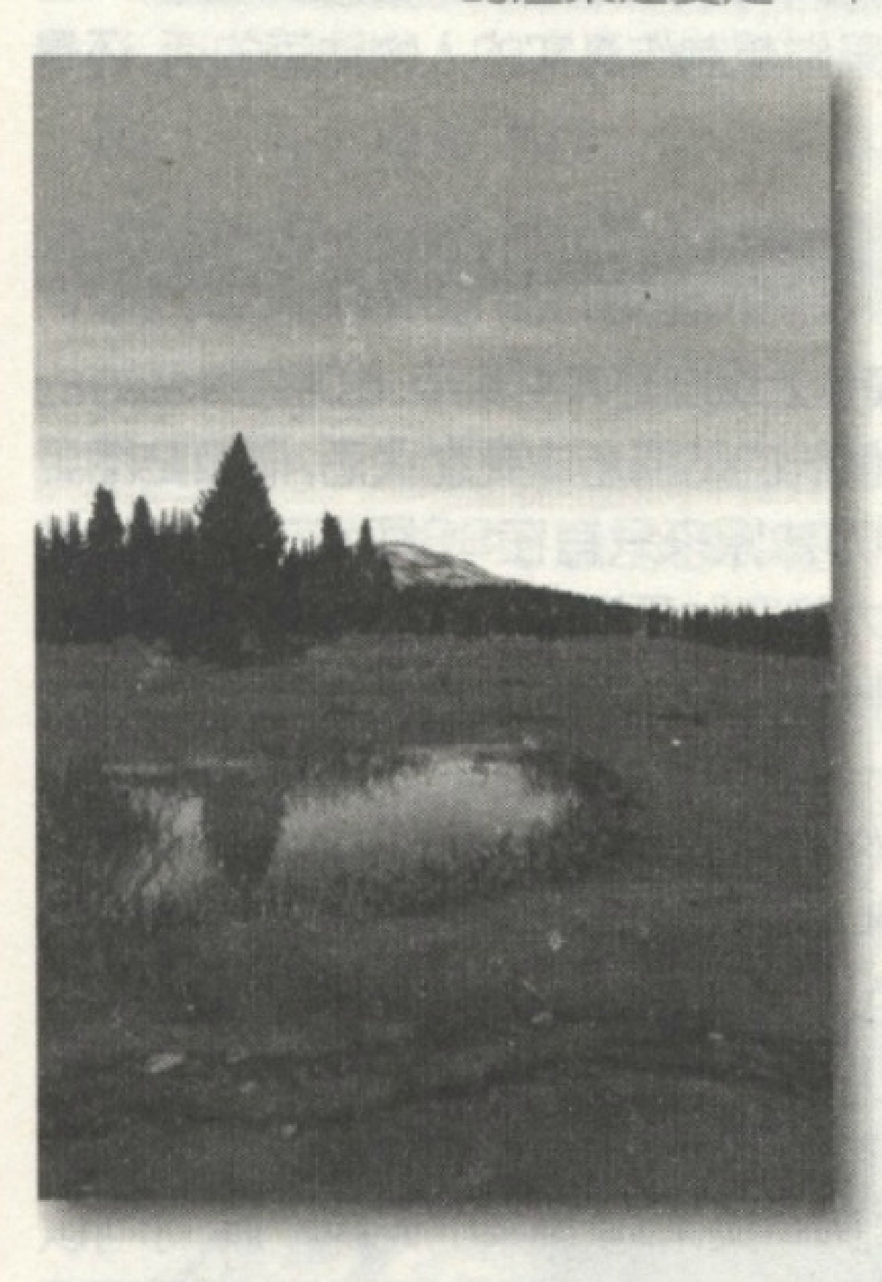


七、World builder

在三维动画领域中，可能制作令人信服的三维地貌环境是最困难的部分之一了。如果我们用普通的三维动画制作软件来制作的话，肯定要花费大量的时间和精力来实现现实环境中的每一个细节。World builder的推出可以说带给了我们巨大的福音。

World builder是一套专门的三维造景软件，它可以非常方便地生成各种地形地貌与各种逼真的树木花草，而且生成的环境绝对是真三维的，你可以从各个角度观看或者是生成动画。这一切恐怕还要归功于World builder内建的材料库了，包括地面、水、花草树木、天空等等，非常丰富。

World builder的渲染速度是一个弱点，如果你要渲染一张比较复杂的场景，可能花费很长的时间，不过渲染的品质还不错。



这个软件的界面非常像3Ds Max，而且许多操作也非常类似，但我有一种怪怪的感觉，不太喜欢，可能是看3Ds Max过多的缘故吧。

World builder还支持很多的三维动画软件，你可以将在world builder里生成的场景直接调人到3Ds Max、LIGHTWAVE等软件里去使用，并且可以将场景的材质也一同输出。这是一个非常好的特点，我们可以使用像3Ds Max这样的动画软件来实现后期的着色和动画。

八、World Constrution Set

World Constrution Set也是一套3D造景软件，它所实现的功能基本上同World builder相同，知名度也不比World builder小。

World Constrution Set同其它造景软件一样，提供了许多现成的库供设计者调用，但不同的是，在World Constrution Set中云朵、湖泊等都可以设置为运动的，在渲染后的动画中可以产生非常真实的效果。



细心的读者会发现World Constrution Set的一个不足之处，就是场景中许多精细的地方是由贴图来实现的，而不是真正的三维模型，所以有些地方放大后会有不小的粗糙感。

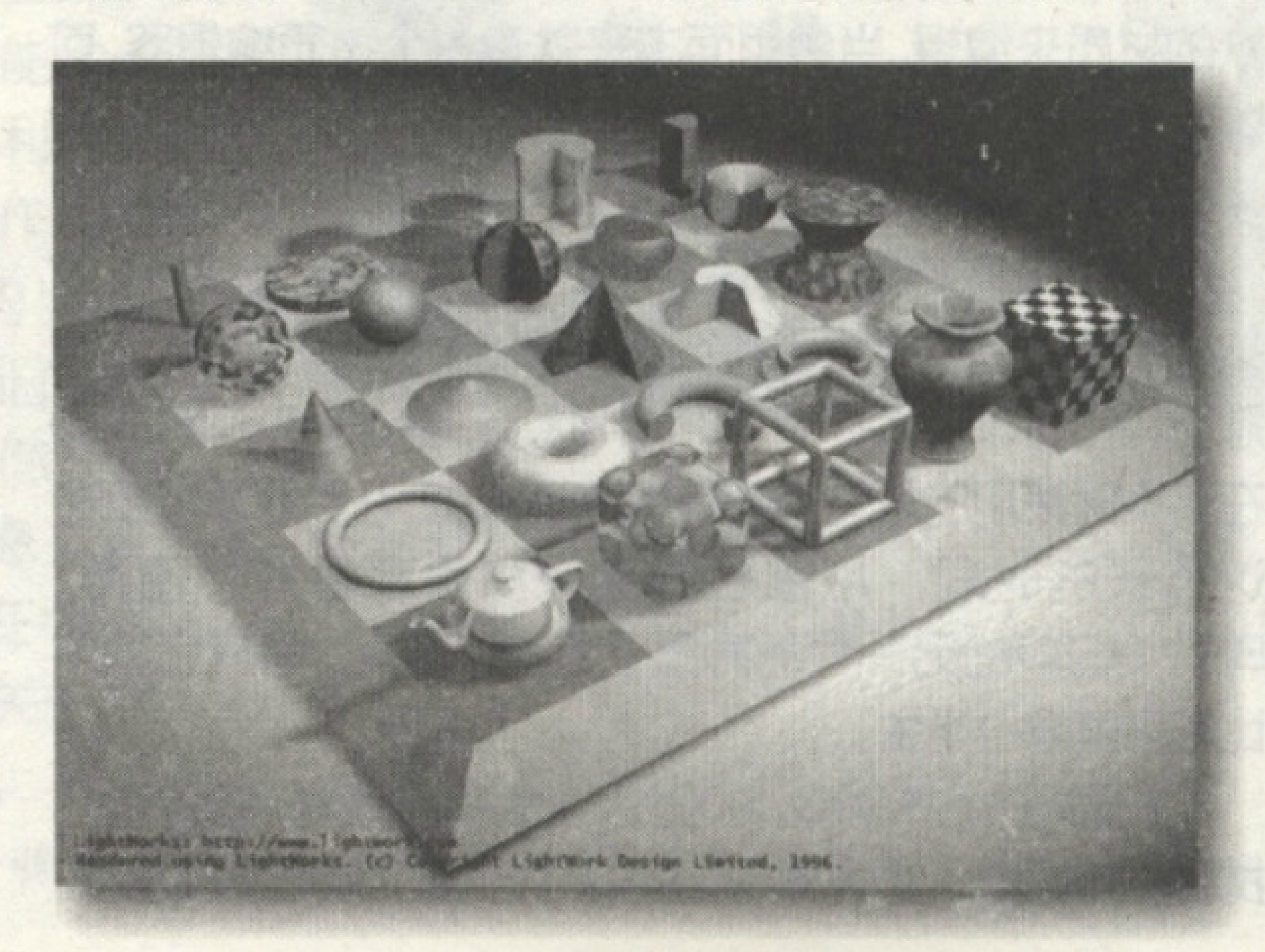
World Constrution Set的界面设计非常好，直观的地图编辑器可以方便地产生各种真实的地貌。相比之下，World builder在这点上就较差了。

这套软件号称可以和3Ds Max等软件做密切的配合，我想这也是三维造景软件所必须的一个部分吧。

九、TrueSpace 4.0

我想大部分人肯定知道Truespace吧。我在Windows环境下接触的第一个三维软件就是Truespace。不过那时候还是2.0版本，现在Truespace已经是4.0了。原来Truespace给我的感觉是像一个业余的三维动画制作软件，界面虽然不错，但功能有限，渲染质量也不行。不过现在看了Truespace 4.0以后，发现它确实强悍了许多。渲染的质量非常好。

Truespace 4.0高超的渲染品质要归功于全新的渲染器，由Lightwork design公司开发的LightWorks



Pro渲染引擎，TrueSpace 4.0将高级的光传导渲染法(radiocity)与传统的渲染功能完美地整合在一起，如光线追踪(raytrace)。光传导技术的运用可以大大加强场景的真实性。

TrueSpace 4.0同前几个版本一样拥有迷人的界面，这也是我所见到的最有艺术风格的界面。在TrueSpace 4.0中，增加了更多传统的控制元件，如按钮、面板、滑动器等，界面本身已经变成3D工作中的一部分，并且完全可由3D硬件来加速。如果你喜欢原来的2D界面，仍然可以使用。当然也可以同时结合2D及3D界面元件。

TrueSpace 4.0的实时渲染能力号称可与那些3D游戏相比拟。它的这项功能比使用3D加速卡的TrueSpace 3.0着色品质还高，而且速度加快3到5倍。

如果一个三维动画制作软件没有nurbs建模能力，那在大多数人看来最多就是业余级的，Truespace 4.0当然也不甘落后，它的模型工具可以直接在表面上执行nurbs，并且具有实时反馈的能力。

总之，Truespace 4.0是一个相当不错的动画软件，虽然比Softimage这样的专业软件在功能方面还有差距，但与3Ds Max尚有一争。

十、BRYCE3D

BRYCE3D 2.0也是一套3D的造景软体，由Metacreations公司出品。

在BRYCE中你可以设定地形、山脉、湖泊、云彩等，另外你也可以藉由输入图形或是物件的方式产生地形，如果不牵涉到输入的话，你通常只需要进入相关视窗中点选你要的物件，或是直接按一下图形即可。BRYCE的地面以及山脉岩石等物件是采取随机的方式产生的，因此你每次按下图形钮所产生的物件形状都不太一样，至于材质设定方面，除了内附的材质库外，它也允许你输入喜欢的材质来编辑，当然里面本来就有一个材质编辑器，可以让你自己去产生材质。不过这些在我看来都还是太业余了点，同World builder这类软件相比还有不小的差距。

BRYCE3D最大的一个毛病就是渲染速度太慢。渲染一简单的地形需要花费数十分钟的时间，简直让人不能忍受。不过Metacreations声称，这是由于BRYCE3D在渲染时使用的是光线跟踪算法造成的。在我看来渲染费这么长的时间，从最后的图像质量来看并不值得。BRYCE3D的另一个毛病是动画能力不足，同其它软件比起来就像小学生。

据说在bryce3D 3.0里这些会有所改善，就让我们拭目以待吧!

十一、POSER

POSER是专门用来制作人物的软件。现在最高版本是4.0。在制作人物方面POSER可以说是游刃有余。它可以产生各种类型的人物 男性、女性、小孩等。你可以轻易地选择各种类型的人物部件，从头部到脚部都可以从现成库中选择组成千变万化的形象。

你还可以创建动物模型。制作好模型以后还可以选择各种衣服、皮肤等。现在POSER也支持动画。不过我觉得这个功能却是不行，生成的动画最多只能用来做教学演示用。不过POSER可以将制作的模型生成3Ds文件，供其它软件调用。但这种转换的精度不很高，模型会变的比较粗糙。

POSER是一个很业余的小玩意。界面却非常“艺术”，我很喜欢。如果你想制作真实的人物动画的话，还是不要用它为好。

十二、4dpaint

直接在三维模型上绘图是非常实用、也是制作极好的材质的方法，它比传统的贴图方法更加灵活，而且贴图更加准确。但是这种方法原来只有在SGI工作站上才能做到，因为它需要极大的实时反馈能力，制作人员需要马上看到绘制的结果并做出调整。不过现在PC平台上也有了如此的绘图软件——4dpaint。

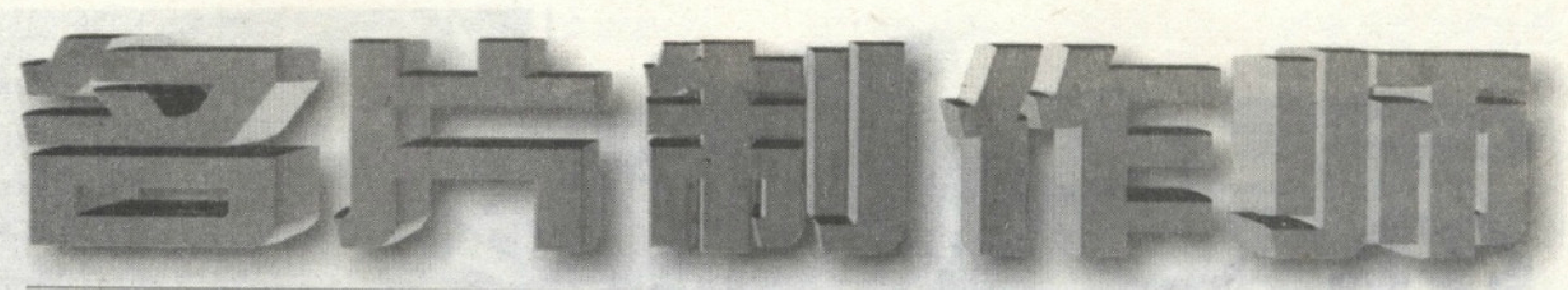
你可以把制作好的三维模型调入4dpaint中，4dpaint提供了各种笔刷与各种绘图的材料，你可以直接在模型上绘制颜色，也可以把某种贴图绘在模型上。你甚至可以直接绘制凹凸贴图。而且4dpaint的实时渲染能力非常强，所绘即所得。你还可以旋转模型，从各个不同的角度去观看你绘制的结果，改变场景的光线设置，你可以在不同的灯光环境下观察贴图的效果。绘制好以后只要将贴图保存，在三维软件里调用就可以了。

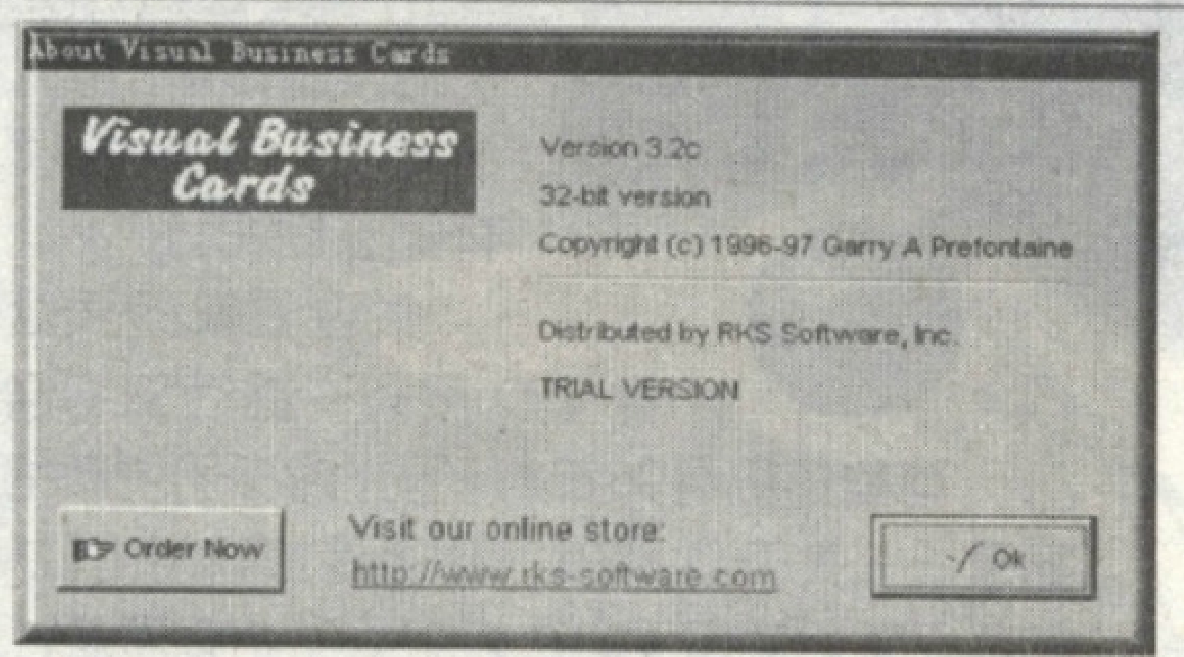
现在4dpaint可以和Softimage 3D、3Ds Max等三维软件很好地配合，你甚至可以从3Ds Max中直接进入4dpaint，就像使用3Ds Max的一个部分，非常方便。

和4dpaint竞争的有3Dpainter，功能同4dpaint差不多，不过界面却很复杂，所以我还是喜欢4dpaint，大家还是试试看吧。

4dpaint的官方站点是：http://www.4dvision.com

好了，这次就说这么多，在下期的本栏目中我们将有精彩的内容奉上，请3D爱好者拭目以待吧！有时间的朋友可以访问我们的主页http://mornnet.yeah.net。

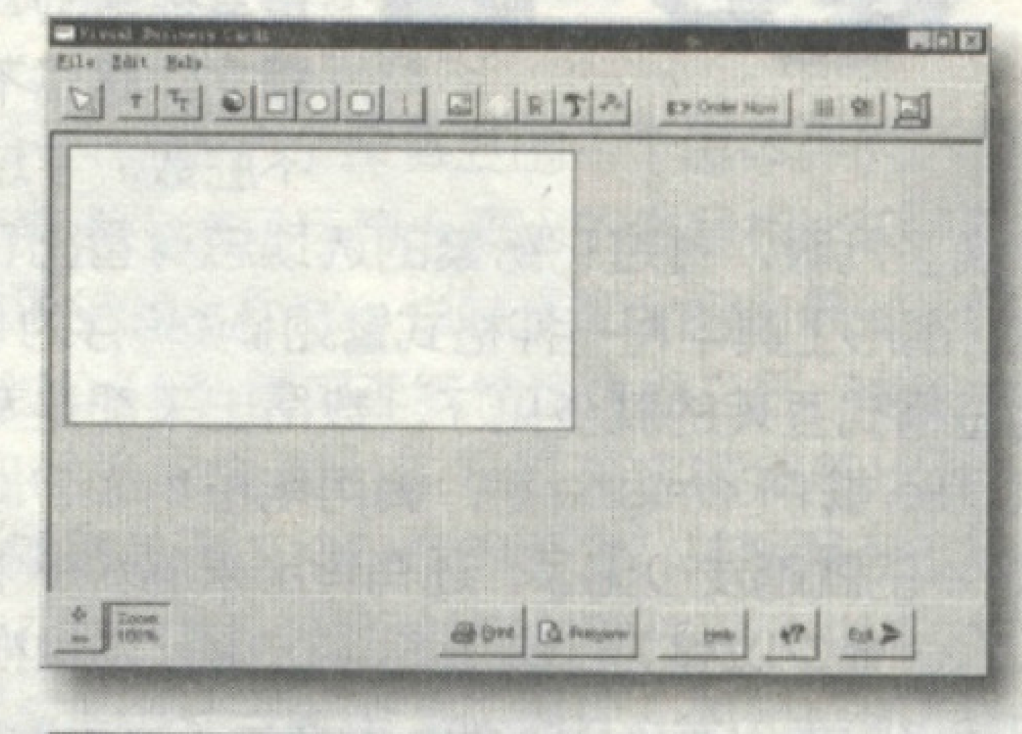




北京　辰烽

名片（俗称“片子”）虽然自古就有，但如此广泛和大量地使用可以说是近几年才开始的。首次与人交往，递上一张颇具特色的名片，绝对为自己添色不少。现在的名片，看上去千姿百态，仔细瞧来众面一孔。你想拥有一张给他人留下深刻印象的名片吗？我告诉你一个好办法，自己做！什么？不知道怎么做！别急，别急。下面我就给大家介绍一下本期光盘热点软件——Visual Business Cards 3.2c。

Visual Business Cards 是一款名片制作和印刷软件。总体上说程序小巧（1.35M）、界面简洁、功能完备、操作方便，完全符合大众化实用软件的要求。该软件不仅提供了50种名片的背景图案，同时也允许你添加，只要你将任意大小的BMP图片拷贝到安装目录下的BG子目录内，就可当作底图使用了。



在名片内你可添加各种图片、文字、符号（有意思的是符号按钮的图标竟然是阴阳八卦，这可是美国人做的软件哦）。至于名片纸张的大小、长宽比例都可以任意调节，甚至连名片所用的纸质也备有不同的选择。对于文字的处理同样也十分完备。在文字框内写入文字后，就可以利用其提供的工具制作出不同字体、颜色的3D文字，以及阴影等多种效果。

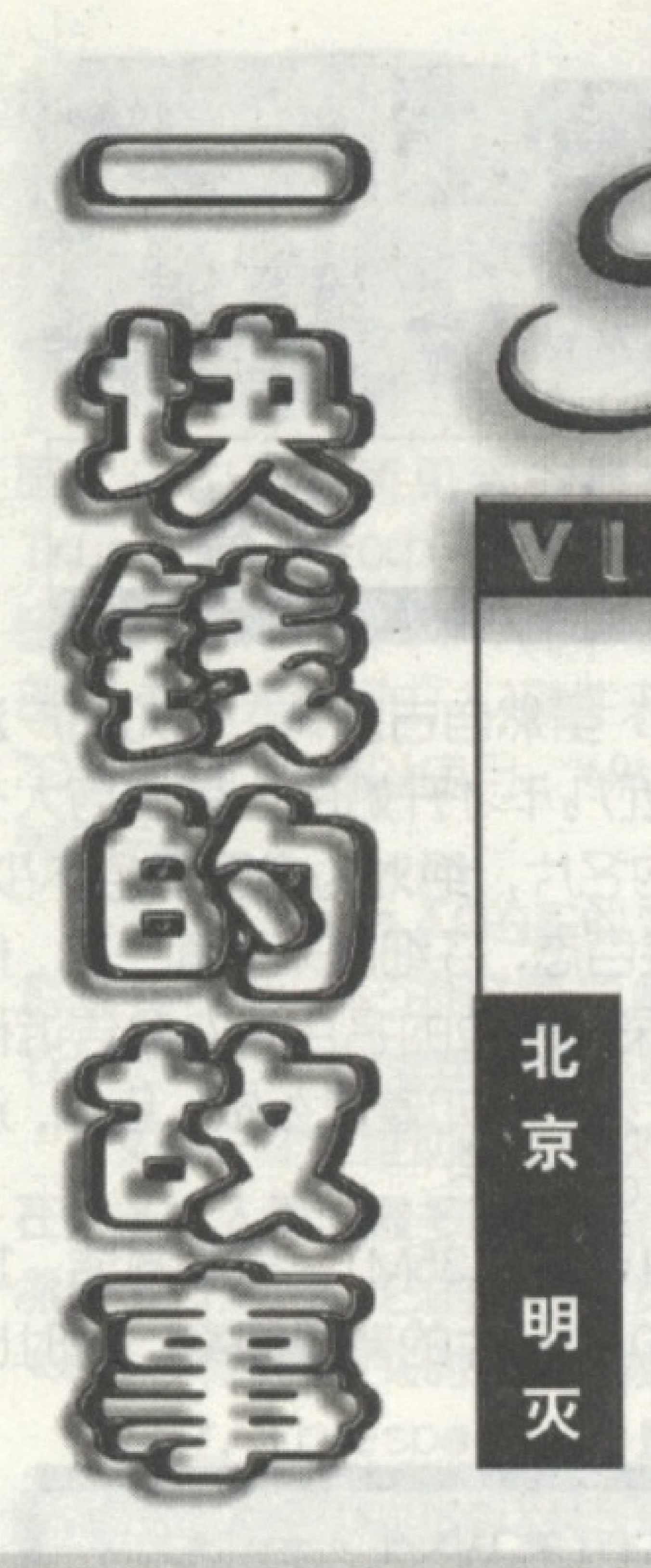




文字框可随意拖拽，多个文字框间可进行随意地组合，其中“透明”效果可以使各文字框互不干扰，最大程度地利用空间。其它一些小功能也十分有用，比如利用旋转功能可以制作出颇有中国特色的竖版名片，喜欢怀旧的朋友试一试吧。你还可以利用个人信息设置功能，先期把自己的姓名、电话、E-mail等输入进去，这样在编辑名片时，即使搞错了也不必重新输入，并可以随意插入到相关位置。

怎么样，不想给自己也设计一张名片吗？赶快行动吧！

（本软件收录在《大众软件CD》1999年第3期\app\vbc3\下）



一块钱的故事

北京 明灭

事实上我对于Smacker的初次印象并不佳，因为有次被当众捉出一只大臭虫的尴尬。对于难堪和不快的记忆要远比风光和快活牢固得多，这大约也是平凡如我等所共有的感受吧。

关注着我们大众软件CD月刊一路行来的读者可能还记得98年9月号光盘手册所载的求疵录——关于Diablo II动画播放异常的说明。其始做俑者就是Smacker，吃此一堑后就留了心，近来终于略有所获，所以快报诸位看官。

Smacker是个美国俚语，意为一块钱，是否和Cracker、Hacker、Funker一脉同源不可考，反正老美喜欢造各种各样的‘客’。在这里是一个关于视频、动画、音频的压缩处理器的名字，有其独特的格式smk，再就是其标榜的256色模式和跨平台支持。听起来本没有什么出彩处，现如今视频文件格式不要太多，光AVI就有近十种压缩算法，遑论FLI、MOV等数不胜数，不过既然包括Diablo II在内的近千种游戏都采用它就不能不让人多瞧了几眼，透过它纷繁的选项总算看出它的好来，首先是能够转格式，图形工具中将一种格式譬如jpg转存为bmp之类已比比皆是，但将动画格式互转的就少见了，数得出来都是专业级的如Ulead Media studio或Premiere等，倘再能将bmp、jpg、png、gif一勺烩成avi或flc的就越发少见了，还有转出来的smk格式其压缩比是avi的1/4-1/12，辅之以强力的脚本Scriptor（姑且视为批处理吧）制作和播放，可给进阶者以发挥的余地，更别忘了Player选项下有一个Compile to Exe——这就是那次让我灰头土脸的可将动画编译成可执行文件的功能，而且实际编译速度惊人。

现在回过头来解释一下上次为何在光盘上不能播放的原因，实际上Smacker在转为可执行文件前必须先将其它格式文件转成专有格式smk，然后在编译时将播放器及动态链结库嵌人并写人一个可执行文件头，播放时会先在当前路径释放出smackw32.dll文件，如果没有空间（硬盘）或不可写人（光盘）就出现错误信息：“Unable to initialize video player”，如能正常播放则会悄然删去不留痕迹，予人以神秘兮兮之感。到了最新的3.20版Smacker Tools时很奇怪的没有这种稍纵即逝的把戏，不知是编程技术的提升还是觉得不够光明正大，总之早能如此，我兴许都不会在意它的存在了。

其实这还只是很表象的功用，其内里的妙处就涉及到视频流处理中很多高深的理论，这里暂存而不论，感兴趣的话不妨仔细研究一下帮助及浏览它的主页：WWW.RADGAMETOOLS.COM，不过看过主页后你就可能忘掉Smacker而记住Bink Video，其作者Jeff Roberts宣称这个将在今年首季问世的新True-color Codec（真彩解码器）将会是一个“Better than Mpeg II”的Codec，也就是意味着会比DVD的效果炫！真相的揭晓不会太远了。



（文中提及的Smacker Tools 3.2收录于本刊CD 99年3月号\app\smacker\）

PC的嗓子

——部分主流声卡简介

北京　赵效民

我们现在很难想象一个没有任何声音的世界将会怎样，而PC世界也是如此，有多少人还会喜欢那种玩游戏没有配音的感觉呢？如果将PC比作一个人，那么声卡无疑就相当于人的嗓子。我相信，每个人都希望自己能有一副好嗓子，让自己的声音能给他人留下好印象。我今天希望以具体产品为对象，向大家介绍目前市场上的主流声卡，希望对你选购有一定帮助。

一、声卡的主要性能指标

客观地评价一个声卡，与主观的试听相比，实际的物理性能参数更为重要，它体现了一个声卡的总体音响特征，会影响到最终的播放效果。由于声卡在处理声音时通常要经过多道手续，并且又身处于电磁环境复杂的机箱内，所以要想保持原汁原味确实不太容易。其中，涉及到试听感觉的性能指标主要有3个，分别是信噪比（SNR，Signal to Noise Ratio）、总谐波失真（THD+N，Total Harmonic Distortion+Noise）与频率响应（FR，Frequency Response），下面分别作一简单介绍。

SNR是对声卡抑制噪音能力的一个评价。声卡处理的是对我们有用的音频信号，而噪音是指我们不希望有的音频信号，通常是一些规律且难听的声音，是背景噪音（由机箱内电磁干扰产生）与声卡各部件在工作时产生的“杂音”的总合，声卡应该尽量屏蔽和减少这些噪音的出现与功率（音量）。在没有出现饱和与截止的情况下，有用信号功率与噪音信号功率的比值就是SNR，单位为分贝（dB，decibel）。SNR值越高说明声卡的滤波效能越好，声音听起来也就越清晰。按照微软在PC 98中的规定，声卡的SNR值必须≥80dB才算合格。而从AC 97（Intel根据当时的PC xx所制订的针对声卡的规范，全称为Audio Codec）开始，都要求声卡上的A/D、D/A与混音的工作与数字音效芯片分离，由一枚单独的芯片完成以保证良好的信噪比。该芯片即称为Codec（Coder-Decoder，编码/解码器）。

THD+N是对声卡保真度的一个总体评价。它将输入到声卡的信号与声卡输出的信号相比较，看看它们波形的吻合程度，当然是完全吻合最好。但是，当通过D/A转换或非线性放大器之后，肯定会存在某种程度的失真，主要是多次谐波的出现。THD+N就是代表这种失真的程度，并将噪音的影响也考虑在内（即+N）。单位也是分贝（dB），数值越低就意味着声卡的失真率越小，对保持声音的原汁原味大有好处。一般来说，声卡的THD+N值至少要高于-60dB。

FR是对声卡D/A与A/D转换器频率响应能力的评价。人耳对声音的收听范围是20Hz-20KHz，作为声卡应该对这一范围内的音频信号有良好的响应能力，以忠实地重现播放的声音。你可



以把FR看作是声卡的D/A与A/D转换器在20-20KHz之间的频率响应曲线（这两者的曲线基本相同）。理论上，声卡应该对20Hz-20KHz这一范围内的音频信号保持“直线式”的响应效果，突起（即功率增益）或下滑（即功率衰减）都是一种失真，从而影响到保持原汁原味的程度。FR一般用坐标图表示，y轴代表增益/衰减幅度，单位dB，x轴就是频率。数字表达方法为ydB/xHz，基准也是理想的情况是0dB/nHz（n代表20至20000之间的任何数值，），微软规定FR曲线的突起与下滑幅度不能超过3dB（即在±3dB范围之内）。不过，由于现在大部分有源音箱都具有单独调整高音（Treble）与低音（Bass）的功能，因此可在一定程度上弥补一些声卡频响不良的缺陷。

二、部分声卡简介

现在市场上的声卡主要以PCI界面（使用专用的PCI音效芯片）为主，ISA声卡与ISA音效芯片几乎不再生产，将渐渐成为历史。有关PCI声卡与ISA声卡的技术特征与比较，大家可参看以前的专文，在此只简单介绍。

PCI总线典型的数据传输速度为132Mbps（bits per second，每秒传送位数），相当于16.5M bytes/S（132Mbps ÷ 8）。ISA总线的典型速度为6Mbps，相当于0.75Mb/S，两者相差22倍。由于在单位时间里可传送更多的数据，所以PCI声卡的多任务工作能力要远远高于ISA声卡，并且还能有效降低CPU占用率，对保持系统的总体速度有很大好处。另外，由于数据传输率高，还可以使用主板上的内存来代替以往ISA声卡上的存储部件，从而降低了成本。而且，高数据带宽也为轻易实现3D环绕音效提供了有利的条件。但是，PCI声卡因为不提供DMA设置，所以在与老DOS游戏兼容方面一直是一大问题。不过，随着支持Windows 9x的游戏迅速流行与SB Link接口等折中方案的出现，使这一问题得到了较好的解决。

需要指出的是，较为成熟的PCI声卡到98年下半年才开始出现，在此之前出品的PCI声卡芯片多是过渡性质的产品，在声音质量上与ISA芯片相比并没有优势可言，而且周边环境（如操作系统和主板）的支持也不全面、成熟，这使当时的PCI声卡并不出众，尤其与Sound Blaster AWE 64 Gold相比仍有较大的差距。随着Sound Blaster PCI系列声卡以及其他著名厂商的PCI声卡（如Diamond的Monster Sound与Sonic Impact）的出现，市场才真正出现了变化。此时，Sound Blaster AWE 64 Gold的纯音响播放质量也开始受到挑战，而在3D音效方面的劣势也更加明显。另外，从PC 98规范开始，Microsoft与Intel就宣布不再支持ISA总线的外围设备，其中当然包括了ISA声卡，这无疑为PCI声卡的发展制定了一项强迫式的“政策”。由此可见，虽然现有的PCI声卡仍不算很成熟，与ISA声卡的岁数相比还比较年轻，但取代后者肯定是大势所趋。因此，如果要购买声卡，推荐选择PCI产品，但若不讲究3D音效，那些高档的ISA声卡也可以考虑。

好啦，下面就开始介绍目前国内市场上部分主流的声卡，为了方便大家比较，我搜集了它们在APST（Audio Precision System Two）专业音响测试仪下的SNR、THD+N与FR的测试结果（使用16Bit立体声模式、44.1KHz采样频率）。由于资料来源于台湾版《PC Magazine》，因此较具权威性。不过，需要指出的是，虽然所列出的SNR与THD+N数据的精度都为0.xxx，但事实上由于PC机内部环境的随机影响，同一产品做10次测试，可能会出现10个不同的数值，因此最后两位是没有多大实际意义的，大家在比较时，最多比到0.x就可以了。

1. 创新（Creative）Sound Blaster AWE 64 Gold

作为ISA时代的最后一个王者，Sound Blaster AWE 64 Gold享有极高的荣誉，可以说获奖无数，因此我仍将它列为介绍对象之一。它使用EMU8000音效处理芯片，具有64个复音（32个硬波表+32个软波表）与4Mb波表（Wavetable）样本容量（ROM），并可通过专用的存储模块（MM，Memory Module）扩充至28M。另外，它还附送了许多高级音响编辑软件，提供了包括音响修整、音色库（SF，Sound Font）管理与残响、和声等专业功能。在其他方面，镀金的RCA端口、多层电路板设计、率先采用索尼/菲利浦数字交换格式接口（S/PDIF，Sony/Philips Digital Interchange Format，可直接向音响设备输出数字音频信号）等等，都体现了SB AWE 64 Gold对音色质量的严格要求。时至今日，它仍是电脑音响发烧友们的上佳选择，只不过在玩家们所看重的

3D 音效方面显得比较薄弱。在 APST 的测试中，SB AWE 64 Gold 表现出色，令许多最近出品的 PCI 声卡都自愧不如。

实测 SNR: 82.719dB; THD+N: -81.992dB; FR 几乎是一条直线，低端在 30Hz 才开始衰减，到 20Hz 时衰减幅度只为 -0.5dB。高端在接近 20KHz 时才开始衰减（下滑），到 20KHz 时衰减幅度为 -1dB，表现相当优秀。

2. 创新 Sound AWE PCI 64

Sound Blaster PCI 64 应该是创新公司自己的第一款 PCI 声卡，它与早期较低档的 Ensoniq Audio PCI 32（主要由 Ensoniq 公司设计，该公司后被创新兼并）一起构成了创新的第一代 PCI 产品线，可以说意义重大。SB PCI 64 其实是 Ensoniq Audio PCI 32 的改进型，主要是增加了一些新的功能。而且，为了完全解决 PCI 声卡与 Sound Blaster 兼容的问题，创新公司还开发了一种软件与硬件相结合的专利（主要是为配合 SB Link 接口）。SB PCI 64 使用的是与 Ensoniq Audio PCI 32 相同的 ES 1371 音效处理芯片，可使用最多 8Mb-RAM 保存波表样本并沿用创新的 64 Voice Wavetable 合成器，具有 64 个复音。同时，它还可以通过模拟的方式接驳 4 个音箱来构成一个完整的 3D 音响空间。而且，如果能得到创新公司提供的升级文件（到 http://www.ctlsg.creaf.com/support/drivers/ 下载）便可让 SB PCI 64 完全支持 EAX 环境音效，这是创新目前最引以为豪的 PC 音频环绕技术，并且可以通过专用的函数库兼容 A3D。在 APST 的测试中，SB PCI 64 表现较好，在 PCI 声卡中属中等偏上水平。

实测 SNR: 85.633dB; THD+N: -82.082dB; FR 较为平稳，低端在 55Hz 附近开始减，20Hz 时衰减幅度为 -1.3dB。高端在接近 13KHz 时开始衰减，到 20KHz 时衰减幅度为 -1.8dB，表现还算不错。

3. 创新 Sound Blaster PCI 128

Sound Blaster PCI 128 可以说是创新在 SB PCI 64 的基础上全新设计的产品，但它主要针对家用娱乐市场而不是以取代 SB AWE 64 Gold 为目标。SB PCI 128 沿用了 PCI 64 中的 64 Voice Wavetable 合成器，并通过新增的软波表使之具有了 128 个复音的能力（最多可使用 8MRAM 保存波表样本），这有助于你编写更为动听的 MIDI。但由于这 128 个音响中只有 32 个是由硬件波表生成的，其余的都是软波表的产物，因此 SB PCI 128 要求系统 CPU 至少为 Pentium 100 并具有 16M 内存。在其他方面，由于 SB PCI 128 使用了创新开发的 “Creative 5507” 音效处理芯片，使其真正具有了 4.1 声道环绕能力。与 SB PCI 64 一样，你也可以将其升级以支持 EAX 音效，配合创新自己的 PC Works Four Point Surround 音箱，效果出众。另外，SB PCI 128 声卡还有一个功率为 6W 的立体声放大器，以弥补一些低档音箱功率不足的缺陷。在 APST 的测试中，PCI 128 显得比 PCI 64 更为成熟，是创新公司在 PCI 声卡领域中的得意之作。

实测 SNR: 86.609dB; THD+N: -86.443dB; FR 较 PCI 64 更为平稳，低端在 48Hz 附近开始衰减，20Hz 时衰减幅度为 -1.0dB。高端在接近 15KHz 时开始衰减，到 20KHz 时衰减幅度为 -0.9dB，表现很不错。

4. 创新 Sound Blaster Live!

这是一款集成了创新公司 400 多名工程师的智慧并耗时 2 年才完成的顶级 PCI 声卡，从而成为了创新公司最新的旗舰产品。前段时间，有关它的文章可以说是铺天盖地，《大众软件》98 年第 10 期曾对其进行了详细介绍，在此就不多说了。不过，虽然 SB Live! 在 3D 环绕等特效处理上技高一筹，但在 APST 测试中，除了 SNR 之外，其他成绩较 PCI 128 有退步。

实测 SNR: 88.310dB; THD+N: -81.375dB; FR 在低端表现很好，几乎没有衰减和增益，但高端在接近 10KHz 时就开始衰减，到 20KHz 时衰减幅度为 -3.8dB，超出了微软的最低界限，相对于其本身强大的音响效果而言，不能不说是一大遗憾，如果能做得更好，那它将是一块完美的声卡。

5. 创新 Sound Blaster Live! Value

它是 SB Live! 的简化版，主要是省去了 I/O 扩展卡和一些附送软件（由原来的 3 张 CD 减为 1 张 CD），而其主卡与 SB Live! 是一模一样的。在 APST 测试中，表现与 SB Live! 也几乎相同。

实测 SNR: 88.334dB; THD+N: -81.678dB; FR 在低端表现很好，几乎没有衰减和增益，但高端在接近 10KHz 时就开始衰减，到 20KHz 时衰减幅度为 -3.8dB，超出了微软的最低界限，表现与 SB Live! 基本一样。

6. 帝盟 (Diamond) Sonic Impact S70

这是著名的帝盟公司早期推出的PCI声卡，在《大众软件》98年11月上有过介绍。它使用的是ESS公司出品的ES1968S（即Maestro-2）音效处理芯片，支持下载样本功能（DLS，DownLoadable Sample）并与Maestro-1（ES1948F）一样内建双声道引擎，具有64个复音，可使用最多8Mb-RAM保存波表样本。而且，它还采用了CRL（Central Research Laboratories）提供的Sensaura 3D音效演算方法以支持Direct Sound 3D，其原理类似于A3D，具有HRTF功能，实际效果也差不多。此外，Maestro-2还支持ACPI 1.0与APM 2.1能源管理规范，是针对笔记本电脑设计的产品。SI S70虽是一款廉价的PCI声卡，但最多可支持最多4只音箱，而其极为出众的物理性能也使它成为PCI声卡的经典之作。在APST测试中，S70取得了最好的综合成绩。

实测SNR: 94.021dB; THD+N: -94.022dB; FR可以说就是一条直线，表现非常优秀。

7. 帝盟Sonic Impact S90

这是帝盟公司继S70之后于98年底推出的第二款廉价PCI声卡，其相对于Sonic Impact S70最主要的改进是采用了与Diamond结盟的Aureal Semiconductor公司的Vortex AU8820B2音效处理芯片，完全支持A3D音效，在3D环绕效果上比S70有不小的提高，如果配合相应的软件，它还可以进行Dolby Digital（AC-3）的解码操作。在复音数量方面与S70相同，使用64复音硬波表并支持DLS，最多可使用4Mb-RAM来存储波表样本。由于在AU8820B2中加入了新的Sound Blaster/Pro模拟技术，使S90能更好地支持DOS游戏。而且，随卡还附送大量实用音频工具软件，是一款优秀的多功能廉价PCI声卡。在APST测试中，SI S90也表现出了较高的品质。

实测SNR: 93.510dB; THD+N: -78.544dB; FR在低端表现很好，几乎没有衰减和增益，而高端接近10KHz时就开始衰减，但速度缓慢，在19KHz附近时衰减幅度为-1.0dB，到20KHz时迅速达到-2.4dB，综合表现较好。

8. 帝盟Monster Sound M80

Monster Sound系列是帝盟公司的高档声卡，在用料和设计上都更为讲究。Monster Sound M80使用的是帝盟自己的Freedom 5600 PCI控制芯片，音效处理芯片为较罕见的Analog Devices 2181，内置A3D算法，配合相应的软件可兼容A3D音效。值得注意的是，MS M80是使用AdMOS Adwave 32波表子卡来进行波表合成的，它提供了高质量32复音，最多可拥有12到16M波表样本RAM。而且为了解决与老DOS兼容的问题，MS M80还专门附送了一根由著名的Monster Cable公司出品的立体音频串接线，用于与原来的ISA声卡相接。由于使用了子卡设计并附送高级电缆，MS M80的成本似乎高了些，而且在APST的测试中，MS M80的表现也属一般。

实测SNR: 80.502dB; THD+N: -79.802dB; FR在低端表现较好，在35Hz附近开始衰减，到20Hz时衰减幅度为0.6dB。高端在18KHz附近开始衰减，但速度较快，到20KHz时迅速达到了-1.8dB，综合表现还算可以。

9. 启亨 (Tripex) 呛红辣椒A3D Pro

启亨是台湾著名的PC外设厂商，主攻多媒体与通信领域，在国内也较有名气。虽然取名为“呛红辣椒A3D Pro”，但并没有使用Aureal Semiconductor公司的音效芯片，而是ESS公司的Maestro-2。其基本功能与SI S70及其他使用同种芯片的产品大体一样，具有Sensaura 3D音效（兼容A3D）并支持4只音箱。但是，在驱动程序方面启亨则自己下了一番功夫，它可以自己侦测周边的PC外设并依此安装、调整驱动程序，让用户得以轻松使用。呛红辣椒A3D Pro在APST测试中，表现不是很好，与SI S70有较大的差距。

实测SNR: 82.001dB; THD+N: -48.711dB; FR在高端表现较优秀，在临近20KHz时才出现衰减，到20KHz时幅度为-0.5dB。但是在低端，从150Hz就开始衰减，到20Hz时衰减幅度已达到-6.9dB，综合表现不太令人满意。

三、最终的评价

由于上述几款声卡包含了当前大部分的音频芯片，因此它们具有一定的代表性。通过具体数值的比较，相信大家心中已有了自己的看法。对于具体的选择，就看自己的喜好了。

在上文的介绍中，我相信你能发现即使是使用

相同芯片的声卡，其实际的音响特征可能也会有很大的差别，这显然不是芯片本身的问题，而是厂家在具体的电路设计与其他元件的选用上有所不同，比如负责D/A与A/D转换的Codec芯片和卡上的电容、电阻等元器件的质量都会对音响特征产生很大的影响，而这种差别也容易在声卡的价格上体现出来（限使用同类芯片的产品和相同的功能）。

不过，对声卡而言，音响特征固然十分重要，但在很多时候，出于条件所限我们都是靠主观试听音响效果来下结论，此时就涉及到了具体的波表样本质量、MIDI模型的精细程度、3D环绕技术先进与否等多方面因素了，它们只能靠个人的感觉去体会，毕竟它们很难在SNR、THD+N和FR的测试中体现出来。因此，音响特征不能代表MIDI、3D环绕、特技等音效的品质。比如，DIAMOND S70的音响特征虽然最优秀，但在播放MIDI时，效果与SB AWE 64 Gold相比仍有差距，原因即在于此。这就好似音响发烧界中的“石胆之争”，有许多人都认为虽然晶体管放大器（即石机）的物理性能比电子管放大器（即胆机）好，但后者的音色让人听起来更舒服。

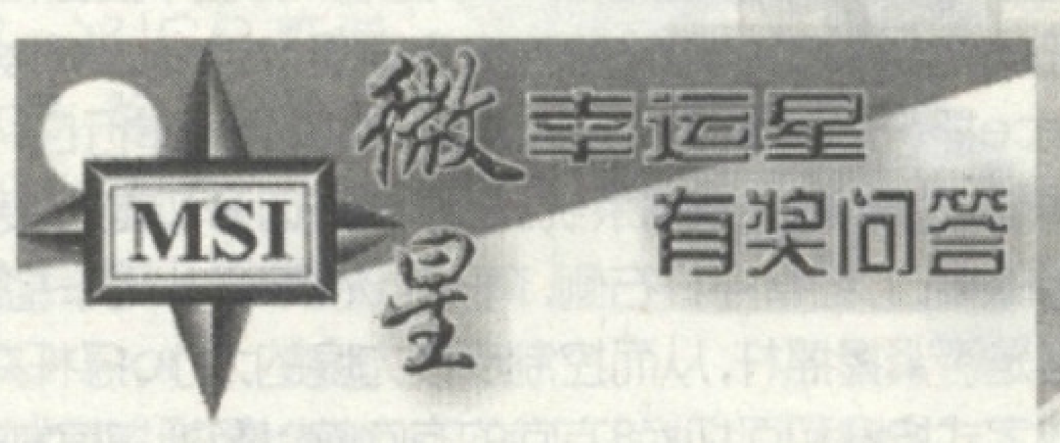
总的来说，创新公司与帝盟公司的中高档声卡在波表质量与MIDI效果方面一直有良好表现，通过实际的试听你能感觉到它们仍处于领先的地位，而雅马哈的XG与软波表技术，也具有出色的效果，在这场竞争中已崭露头角。

虽然还有不少品牌的声卡没有介绍，但读者可在使用同类芯片的声卡中选择，通过上文的分析，买价钱较高的那款或许更保险些。除了上述较有代表性的几款声卡所用的芯片之外，目前市场上还有不少使用其他芯片的声卡，但限于篇幅不再一一尽述。

四、声卡面临的挑战

现在有什么技术会挑战PCI声卡？难道是类似于AGP的局部总线？没错！有意深入多媒体领域的Intel公司在98年下半年就与美国著名的通信、航空航天设备厂商洛克韦尔公司（Rockwell）制定了AMR （Audio/Modem Riser）技术规格，从名字上就可以看出其反叛（Riser）的角色。该技术旨在用一枚芯片取代声卡与Modem的功能，从而进一步提高PC机的集成度。AMR将使用类似于AGP的AMR独立总线与插槽，数据交换速度大大快于现有的PCI总线。洛克韦尔公司已经开发出了使用该技术的RipTide芯片组，今年初已开始使用在个人电脑上，它除了具有Modem与电话功能外还具有Line In和Speaker Out功能，对现有的PCI声卡将构成不小的威胁。

至于另一个挑战则来自于USB音箱。音箱？没错，就是音箱。USB音箱需要与Windows OSR 2.1或Windows 98等支持USB的操作系统配合使用，通过USB接口直接获取数字音频信号，再由音箱内的D/A部件转换成模拟信号，然后进行放大处理。由于声卡不再负责D/A转换任务，使易受噪音污染的模拟音频信号在PC机箱外产生，因此可以最大限度排除机箱内其他电脑配件的电磁干扰，从而使音色更为干净、纯美。比如美国Aletc Lansing公司最新推出的第二代USB有源音箱ADA70，它完全以Compliant Audio Class 1 USB规格制造，可脱离声卡独立工作。但是，如果想得到A3D、EAX等特殊音效，目前则仍需声卡的配合。不过已有公司计划将这些专用的音效芯片乃至Dolby Digital（AC-3）的解码电路集成于音箱内部，到时声卡的末日可能就真的来到了。

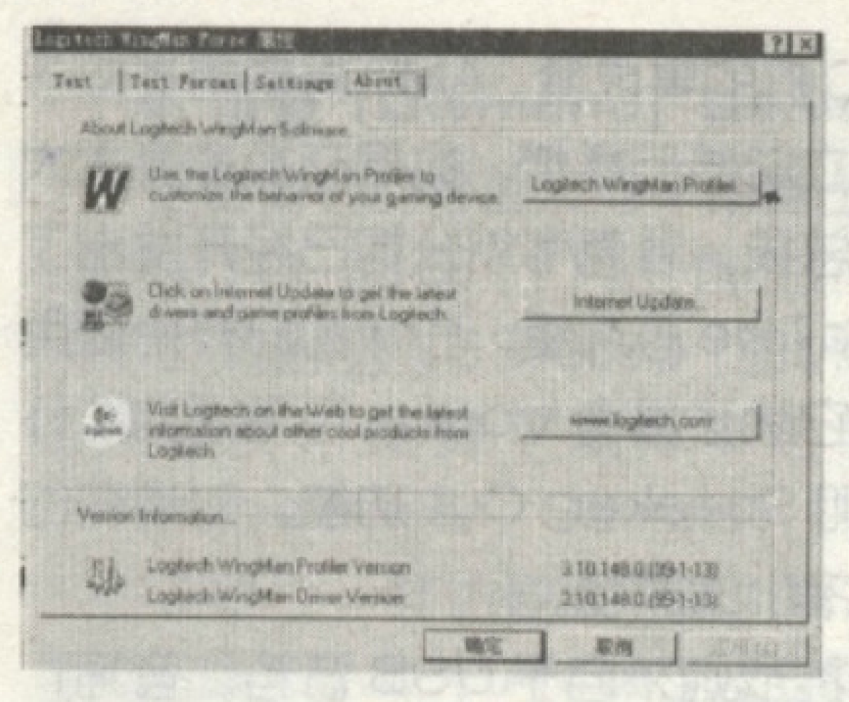


1.请说出声卡试听感觉的3个主要性能指标？
2.请列举5款以上PCI声卡？
3.请说出自己家用（工作用）计算机所使用声卡的名称？

奖品：
一等奖：微星MS-6163主板一块
二等奖：微星MS-4426显示卡一块
三等奖：微星MS-4423显示卡一块
热线电话：62576192 67150984转203
地址：北京市和平门邮局3056信箱
邮编：100051
本活动由微星科技股份有限公司赞助

罗技WingMan Force摇杆

北京 屡



几年前广为大众所谈论的“多媒体”，现在已经不那么热门了，如果说还有什么谈资可以继承这个话题的话，大概就是“虚拟现实技术”了。本来笔者一向认为谈论这种需要“浑身插满传感器”的技术还为时过早，但当看到罗技公司出品的WingMan Force力回馈摇杆后，观念居然起了不小的变化。

继“多媒体”带来那空前的视听感受之后，人们又提出了进一步的要求——触觉！这种能将真实的运动感觉传输给使用者的运动技术就是所谓的力回馈（也称触觉反馈或力反射），属于虚拟现实技术的一部分，它将人机交流的水平提高到一个新的阶段，而力回馈摇杆正是当前这种技术的结晶。

乍看WingMan Force摇杆便有惊人之相，大方得体的外形很难使人称之为“附件”。右手握住根据人体力学设计的摇杆令人感到舒适自然，牢牢控制一旁五个按键和一个节流阀的左手使本来就厚重的底座更加稳妥。WingMan Force摇杆的连线接口分为两股，既有标准串行口，也有USB接口，可兼容不同系统。在连线接口旁边是外接50W电源的接口。细看摇杆右侧，有一个光敏开关，用于检测使用者是否紧握摇杆，从而控制反馈力度的大小。摇杆共有9个数字式按键和可切换8方向的方向舵以及拇指控制的高精度节流阀，这些都可由使用者根据自己的习惯定义成特殊的功能。

以往的此类摇杆均采用齿轮传动技术，使得反馈力不够平滑，机械、生硬的感觉总是大煞风景。WingMan Force摇杆首次采用了线传动技术，可提供更精确的触动感，同时你也用不着再担心电机会烧掉。

摇杆的驱动安装简便，有意思的是，在检测中有一项，测试不同环境下的力回馈效果，有开枪、引擎、冲马桶什么的，个个似模似样，当然，最佳效果还要在游戏中体现，购买了WingMan Force摇杆的人，还将获得FREESPACE等3款完整版的游戏。说了这么多，可能你还是不明白WingMan Force的好处，下面就看一看我的亲身体验吧。

FREESPACE

整个宇宙看来是那么黑暗和空旷，繁星象一双双凝视着我的眼睛。我滑动拇指，看了一下四周，只有两架僚机静静地跟随着我。从指尖传来的发动机的震动平滑而有序，这使我知道一切正常。随着一声“Enemy Wings Arrived!”，只见两架僚机从我身旁呼啸而过，我也慢慢加大油门赶了上去。伴随发动机的轰鸣，机身的震动也明显起来。未进入射程我便扣动了航炮扳机，和着航炮震动的节奏，我已燃起战斗的激情。凭借优良的操作感，我大胆地从敌机身边一次次地穿过，每穿过一次，便有一架敌机殒落。突然，警报响起，来不及躲避的我已被导弹击中，瞬间的爆炸几乎使操纵杆脱手，我顾不得伤痛，急忙打开加力以躲避其余的导弹，随着极强的抖动，飞机一下子脱离战区，由于速度太快，已经做不了大角度机动，连稍稍搬动操纵杆也会感到吃力。等我把机头调回时，4枚导弹已怒射而出，将敌机瞬间吞没，只一刹那就又恢复了宁静……



《红线飚车》

路旁的景物迅速向我脑后闪去，车把在我手中微微颤动，好象它也和我有着同样的兴奋。前面是一个弯道，刹车、压把、急转，强大的离心作用使我几乎有些身不由己。拐过弯道，呈现在眼前的是一片蔚蓝的大海，我有意无意地驶离赛道冲向沙滩，顿时从手上传来一种滞涩，感觉很舒适，好象是光着脚在沙滩上散步。突然一下巨震，是后面的赛手顶了一下，这提醒了我现在不是游玩的时候，于是抖擞精神，一抬把向胜利的终点奔去……

好啦，“想要知道梨子的味道，就要亲口尝一尝”，真实的体会也只有在真实的体验中得到。现在，支持力回馈摇杆的游戏越来越多，这也就意味着使用者的投入越来越值得，还是那句话，心动不如行动，试一试吧。



北京　湛军

你的生活方式是否和我一样，每天习惯性地进入Windows95后立即依次使用E-mail、ICQ、新闻组通信。但安宁的生活总不会持久，常不经意间遭到袭击，就算你家用PC不会引来hacker的光顾，尽管你与人无尤，也难保“炸弹人（bomber）”不会乱炸良民，只要你未作防范就会让hacker和bomber有机可乘。

害人之心不可有，防人之心不可无。今天我便与大家聊聊各种炸弹种类和相应的防御方法，希望大家可以在这个网上乱世中多一点自我保护。

网络炸弹的类别很多，最常见的就是E-mail炸弹和新闻组炸弹，此外，像ICQ炸弹也算一种。上网的人不会没有收到过来历不明的电子邮件？通常顺手扔进回收筒里也就算了，可是倘若你收到的是过百甚至上千封的不明邮件，或虽只有寥寥数封但每封皆超过100MB的邮件时，那你便能感受到什么叫做E-mail炸弹，这时你可能绝望的关闭邮件程序，试图通过ICQ向神交的网友求助…怪事接踵而至，你的ICQ List竟然没头没脑的堆满了数百个闻所未闻的UIN，长长的List不知要延伸到哪里去…这时你大约又多知道一种炸弹的威力了。

说起来现在网络炸弹似乎非常普遍，譬如ICQ炸弹，笔者每月就收了不下十次。只要你自认网民，即使与人从无过节，也有被炸的可能。除了少数炸弹属广告性质外，投弹者大多纯粹为了满足其破坏心理。此外，近来的“反爆”行为也成为网络炸弹的来源之一。笔者对于此举有所保留，像这样战火不熄，时间和精力用在无休止的“尔愚我炸”上，实在是有百害而无一利。

所谓“知己知彼，百战百胜”，要知道怎样对待网络炸弹，必须先掌握投弹者的伎俩。在此笔者特地为大家准备了一场攻防模拟战，其中模拟进攻方只管狂轰乱炸，而防守方则从废墟中站起来救亡图存，让读者在一来一往中学习“弹道学”。当然，这里只集中讲解可能被炸的途径与解决方法，对于投弹的方法与应用的软件却是不便提倡的。

第一弹：ICQ炸弹

攻：

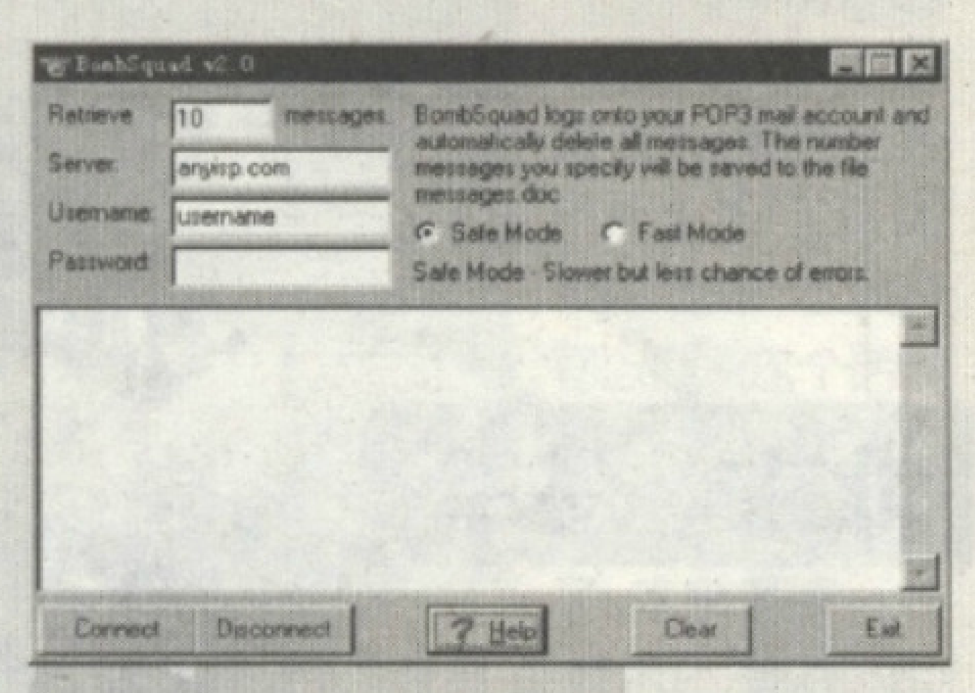
天色暗淡，让人心绪不定，看来又是我“炸弹人”出动的时候了。随手拈来的UIN：123××××，使用者绰号叫Andylee，电子邮件地址为：Andylee@×××.net，嘿！嘿！…小子你今天倒霉了！

首先使用一个简单的破解程序，神不知鬼不觉便把目标加入我的Contact List中，此时再透过ICQ的“info”视窗拿取对方的IP地址以做投弹之用。还是不大放心，身为“炸弹人”必须心思周密，于是在DOS Command Mode的环境下再核对一下对方的IP。要完成一次ICQ炸弹的投掷，除了需要对方的IP地址外，也要知道目标正在使用的ICQ Port，两者缺一不可。只需透过另一破解程序，并输入目标IP就可进行接口扫描，获取对方的ICQ PORT。此时万事俱备，只欠东风，只要一声令下即可炸他个落花流水！由于我选择以Random UIN投寄炸弹，因此对方除了收到一堆ICQ垃圾信息外，在Contact List上更会出现百余个垃圾UIN！哈，你慢慢收拾残局吧！

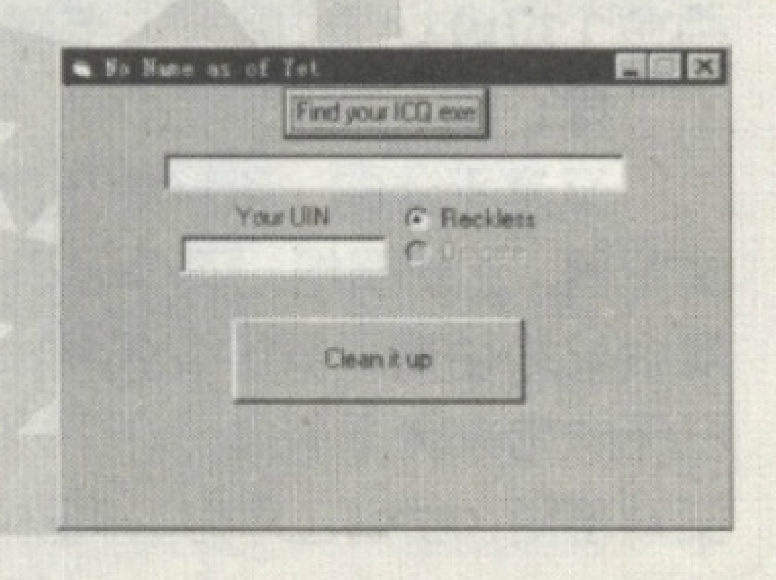
守：

又是平淡的一天！每天例行公事：查邮件、开浏览器，上新闻组，玩ICQ……每天都发生的事情，便会沦为枯燥乏味的代名词，渐渐的INTERNET已无法带来更多新鲜刺激的感觉了。可是世事往往变幻不定，意料之外的越轨就可能闪现，此正其时。

突然传来了一连串尖啸，急速且吓人，待我惊魂稍定时，发现ICQ上的Contact List已经堆了一大堆不知名的UIN垃圾信息，脑中只闪过一个念头——我被炸了？！



还好，刚跨过菜鸟门槛的我还有点手段，从角落里翻检出的一个叫做ICQ bombsquad的软件便派上了用场，先把ICQ程序关掉，执行该程序后，按下“Find your ICQ.exe”，找到ICQ.exe程序位置并输入UIN；最后按下“Clean it up”，按钮即完成整个拆弹过程，再次启动ICQ，可见到所有垃圾信息与UIN都已清理干净。为免再度被炸，干脆把防弹装置也一齐设定，由于投弹者首先要得到攻击对象的IP地址，才可扔出，那么先在ICQ的IP address选项处下手，进入“ICQ Menu”→“Security&Privacy”下的一项，避免别人直接从ICQ处得到你的IP地址。这时ICQ便会警告你：“即使你选择了‘IP Hiding’这一选项，别人仍有机会从你的‘Info’处查看你的IP地址”。先不去理会警告，到“ICQ Menu”→“Preferences”→“Connection”处找“Internet Connection Type”，然后选择“I' m using a permanent internet connection (LAN)”、“I am behind a firewall or proxy”，并按下“Firewall settings”。出现“Firewall settings wizard”画面，选择“I am using a sock4 proxy server”，然后按“NEXT”。在“SOCK4.Host”一栏中随意输入一个假的IP地址，如“202.205.120.187”，再按“NEXT”。之后无须按下“Check Firewall/Proxy Setting”，直接选“Done”便大功告成！以后无论什么人想从“info”处拿取你的IP时，都只会看到刚才你所输入的假IP地址了。然而，许多资深的hacker亦有可能从别处取得你的IP地址，为了确保安全，还要执行一个名为Warforge ICQBomb Protection System的防弹程序，当然得先把软件解压，执行WFIPS2.exe，可看见“Protecting……”的信息画面，表示WarForge正在侦察通讯端口的使用情况。此时若有人再来扫描我的ICQ Port；那WarForge除了能加以拦截之外，更会立刻发出危险警报。最后一着就是把ICQ的资料备份起来，以备最后时刻。ICQ Move会是一个好帮手，使用方法十分简单，执行ICQ Move，先输入ICQ所在目录、备份目的地与UIN，再选“ICQ→COPY”一项，然后按下“COPY”按钮。做好一切设定，之后不一定是收到ICQ炸弹时才用得着，需要重装ICQ或硬盘挂掉时，均可用“COPY→ICQ”来还原Contact List、History及UIN等资料，而无须重新等待朋友Authorize了。



第二弹：E-mail炸弹

攻：

满以为一个ICQ炸弹就可炸得这小子疲于奔命，但荧幕上却出现“你的扫描程序已被对方中止了”，想不到他能迅速拆掉我精心炮制的炸弹，突然涌起一阵莫名的挫败感。但我堂堂炸弹人岂会如此善罢甘休？别傻了！且让你再尝尝E-mail炸弹的滋味！一切准备就绪，随即启动代号“死亡程序”的秘密武器，在确认目标邮件地址后，再连接到一些远方的匿名邮件服务器，转眼间一共999封邮件的E-mail炸弹已经进入预发射阶段，嘿嘿！…看招！！

守：

什么？这次轮到E-mail了？我是不是该检讨一下最近和谁都说了些什么？看着Outlook在不知疲倦的下载999封E-mail，只有发呆的份……待我定过神来，邮件进程还是遥遥无期，只好先按“取消”，另寻它法吧。总算又找到BombSquad这个救命软件！太好了，立即着手清理电子邮件吧！先执行软件，输入所需资料后立即“Connect”到服务器进行任务。此时输入清理范围，就由第一封开始，把999封邮件通通洗掉！于是按下“Begin”开始

工作。想不到清理工作很快完成，我再次启动Outlook时，原来下载的上千封邮件果然不见了。

第三弹：新闻组炸弹

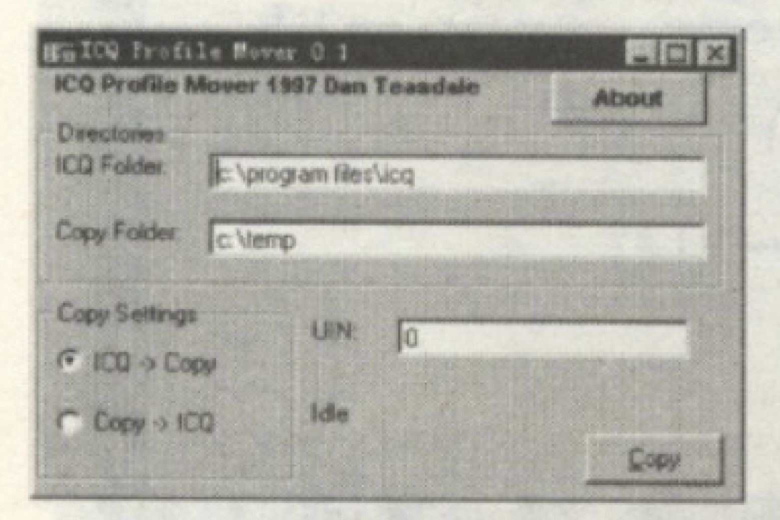
今儿有个小子在版上狂喷口水，实在让人看不顺，居然也没有人驳他。算了，丢一颗小当量的新闻组炸弹玩玩。

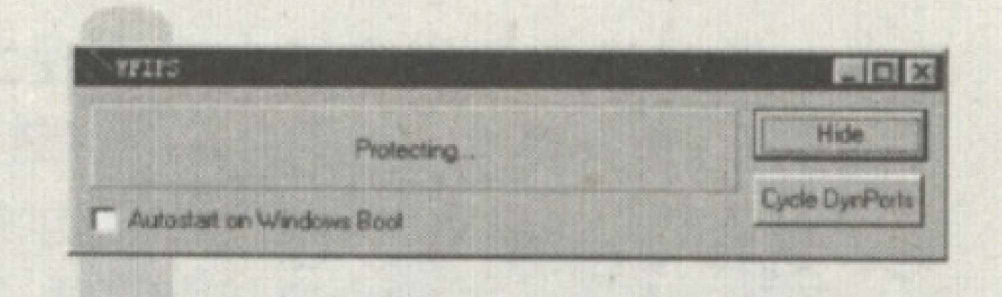
1、集束炸弹

除了E-mail能够成为炸弹外，Internet上也有所谓的新闻组炸弹。因为受新闻组炸弹影响的人比邮件炸弹更多，对网络的危害就更大。这种新闻组炸弹和邮件炸弹类似，都是大量垃圾信息，令人看新闻组十分心烦。如今一般的ISP都会互相交换新闻组信息，例如一封一占2KB的“正常”新闻信息如果传到一千个新闻服务器就会占用2MB（2KB × 1000封）的服务器硬盘，以及耗去2MB的传送频宽；因为阅读新闻组的人十分多，他们从ISP下载信息时，资料流量比ISP之间的传送还大得多。一般新闻信息已经要占用这么多资源，如果有人放一千封1MB长的炸弹信息，当这些信息在ISP与用户间传送时，网络的负荷便十分惊人，就算不阅读该新闻组的用户，也会因ISP被拖慢而受到影响。通常每个新闻小组都会有一位维护秩序的版主，他们的一个重要职责就是删除（Kill）与该版主题无关的新闻信息。包括上述这些炸弹。他们可以POST一个删掉某一信息的Control message到该新闻组内，server会自动把这段Control message移到该服务器的Control Cancel新闻组内，一般人是看不到的。除了版主可以Kill文件外，有些阅读新闻组的软件还内置了filter功能，也可以对待这些新闻组炸弹。例如在outlook express，只要选择“工具”中的“新闻组过滤”，便可以把来自某些寄件人或太长的信息过滤掉。

2.Java 炸弹

有些人使用浏览器来阅读dejanews等公开的新闻组server，由于浏览器会执行Java程序，于是炸新闻组的人又有新招，只要在信息内放上Java script或Java程序。其实就算放上会拖慢电脑的程序，也令观看的人很麻烦，更不要说那些具破坏性的程序了。要避免这些Java炸弹，可以在浏览器内，把执行Java script及Java程序的选项关掉。但这样一来，以后看一些含有Java的网页时就要重新设定，颇为麻烦。很多放炸弹的人其实是新闻组的常客，通常因为在组中受人排挤，或者在骂战中落败，才以此方法“报复”，这些放炸弹的人行为幼稚无聊，而且浪费资源，可说是新闻组内的害虫！





不知不觉已经写了许多，再归纳简述以上软件的用法。

①短小精悍——ICQ bombsquad

简介：一个原作者没有正式命名的ICQ bomb处理软件，界面简洁，给人一种能直觉操控的感觉，可选择清理指定UIN。而且压缩之后只有9K，轻巧实用。

用法：在关掉ICQ环境下启动这个软件，按“Find your ICQ.exe”搜寻ICQ程序所在，再指定“Your UIN”并执行“Clean it up”即可！！！

②防弹玻璃——WarForge ICQ Bomb Protectron System V2

简介：由于ICQ bomber必须扫描到你的ICQ Port位址才能投弹，WarForge System便透过侦察你的连接端口状况来确认“敌人”，万一发现有外来者进行扫描软件便加以拦截，此时入侵者的扫描将会中断，而软件也会同时发出受袭警告。

用法：WarForge System用法简单，执行后防御系统立即生效，用者可在“Autostart on Windows Boot”上选“V”并且选择“Hide”，这样每当使用者开机时，软件便会自动在背景执行，十分方便。

③有备无患——ICQ Profile Mover 0.1

简介：一个替你备份ICQ资料的软件，包括ICQlist notifylist、ICQ设定及旧有信息，操作简单易用。由于只是beta版本，其作者并未做过完整测试，如果发现有Bug的话，可以写信请他修正一下，地址是Dteasdal@mindless.com。

用法：执行软件后在“ICQ Folder”处指定

ICQ所在的目录，再在“Copy Folder”一栏输入备份目的地。选择预设的“ICQ→Copy”，键入UIN，最后按“Copy”即可。万一ICQ被炸甚至硬盘挂掉时，就可以选择“Copy→ICQ”把资料救回，当然，前提是你的备份资料没有损坏。

注意：相信Mover很快会推出更新版本，届时将有更多如压缩备份等功能使用。

④简单任务——Bomb Squad V2.0

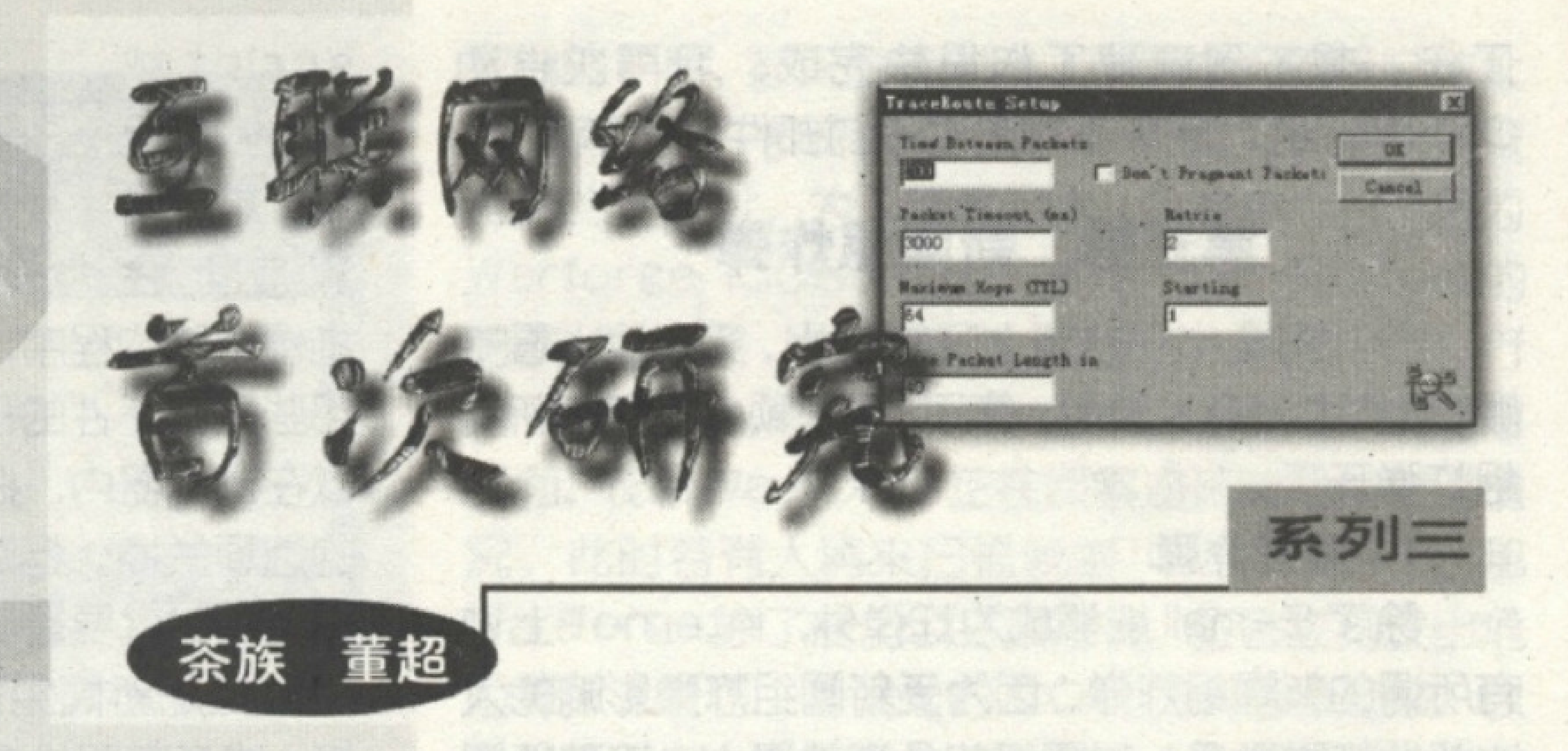
简介：它能自动替你清理门户，把服务器上的邮件洗个一干二净。你只需指定清理邮件的数目，它还会替你制作副本，以免你删错欲哭无泪。

用法：执行Bomb Squad，在“Retrieve……message”处输入欲查看邮件数目，并分别键入POP3 Server Name，帐号名称及密码，再按“Connect”进入服务器，至于邮件清理模式建议使用“safe Mode”，这样出错的机会较少。进入“Prestart”画面后，分别于上下两框输入要删除邮件的数目范围，例如清理首十封邮件，即分别输入“1”与“10”。读者可选择“Minimize to system tray while working”使工作视窗最小化。最后按“Begin”键便可看见程序飞快地执行任务了。

不足之处敬请指正，可E-mail至zhanjuns@263.net。

<文中所用的四个小软件收录于本刊光盘99年3月号\NET\>

互联网络首次研究



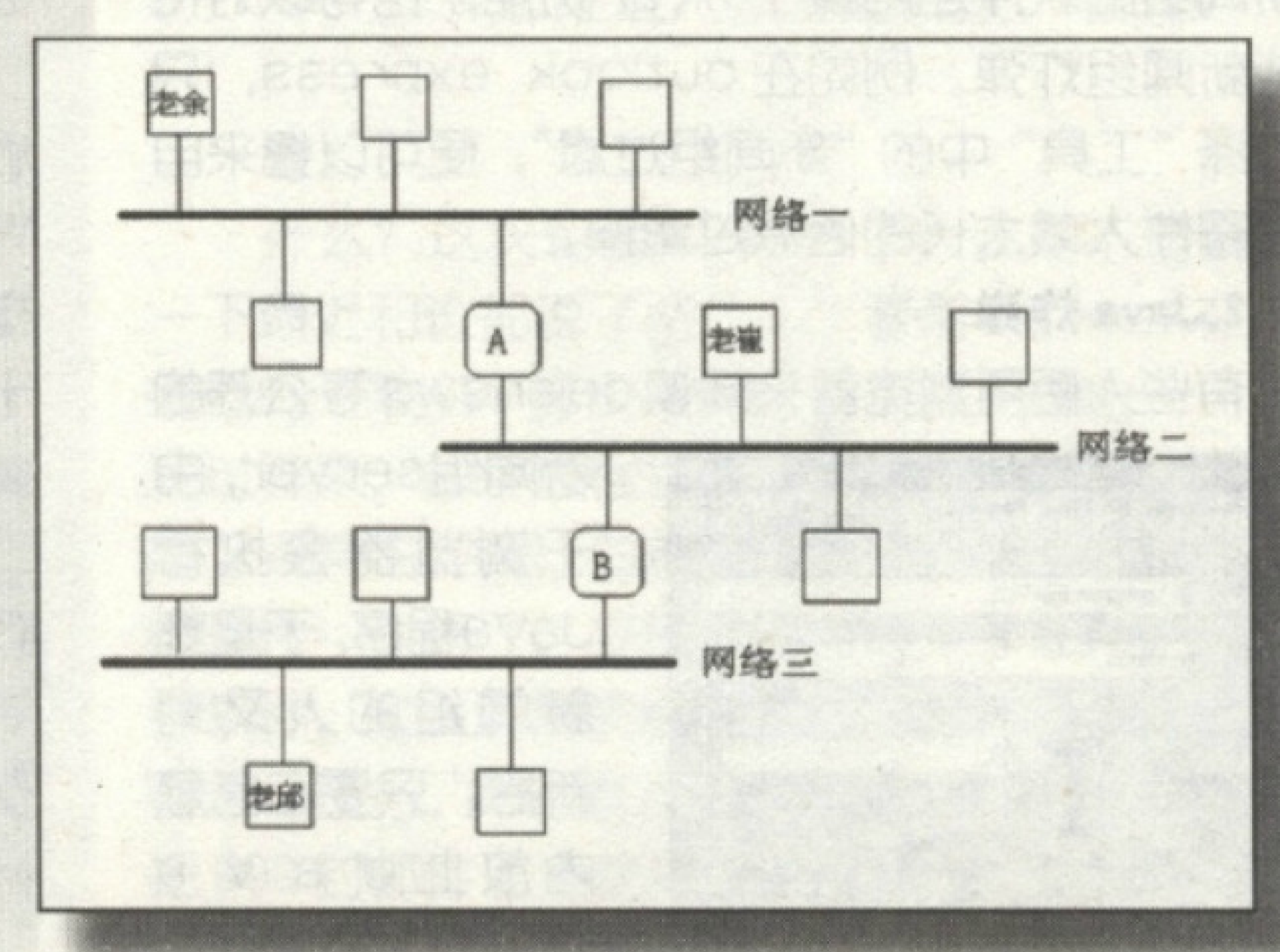
系列三

茶族 董超

大家好！（真想知道有多少人还在坚持读这篇文章），要是你还能看下去的话，Let's go.

这次要给大家介绍的是Net Scan Tools的下一个妙用——Trace Route(路径跟踪)。前面已说过，互联网是由盘根错节的线把形形色色的计算机连在一起。INTERNET的前身是美国高级计划研究局的ARPA Net，这是一个结构相当规范的网络，其设计目的是为了保证在战争情况下的高连通性和可靠性。但随着INTERNET的不断发展，许许多多的计算机甚至整个网络纷纷加入进来，特别是近几年INTERNET进入商业及民用领域后，其规模每年都以爆炸性速度增长，各种各样的联网方式也随着人网需求的高涨而大量涌现，其手法如果还称不上“不择手段”，至少也到了“千方百计”的地步。今天的INTERNET网络结构已经复杂到了这样一个地步：没有人清楚它到底有多复杂。可以用简单四个字概括：一团乱麻。

在这样一团遍及世界而且规模每天都在扩张的乱麻中，两台相隔万里的计算机要想找到一条捷径相互通信可不是件容易事。跨国集团和政府能够租用卫星信道、海底光缆这样昂贵的专用信道，但普遍而言大量的计算机间是没有直接连线的，客观上也是不可行的。如此看来，两台主机之间的通信是必须经过中间计算机中转了，这就是我们前面提到过的“路由器”或“网关”（网关有其更广泛的含义，这里暂用其狭义概念）。



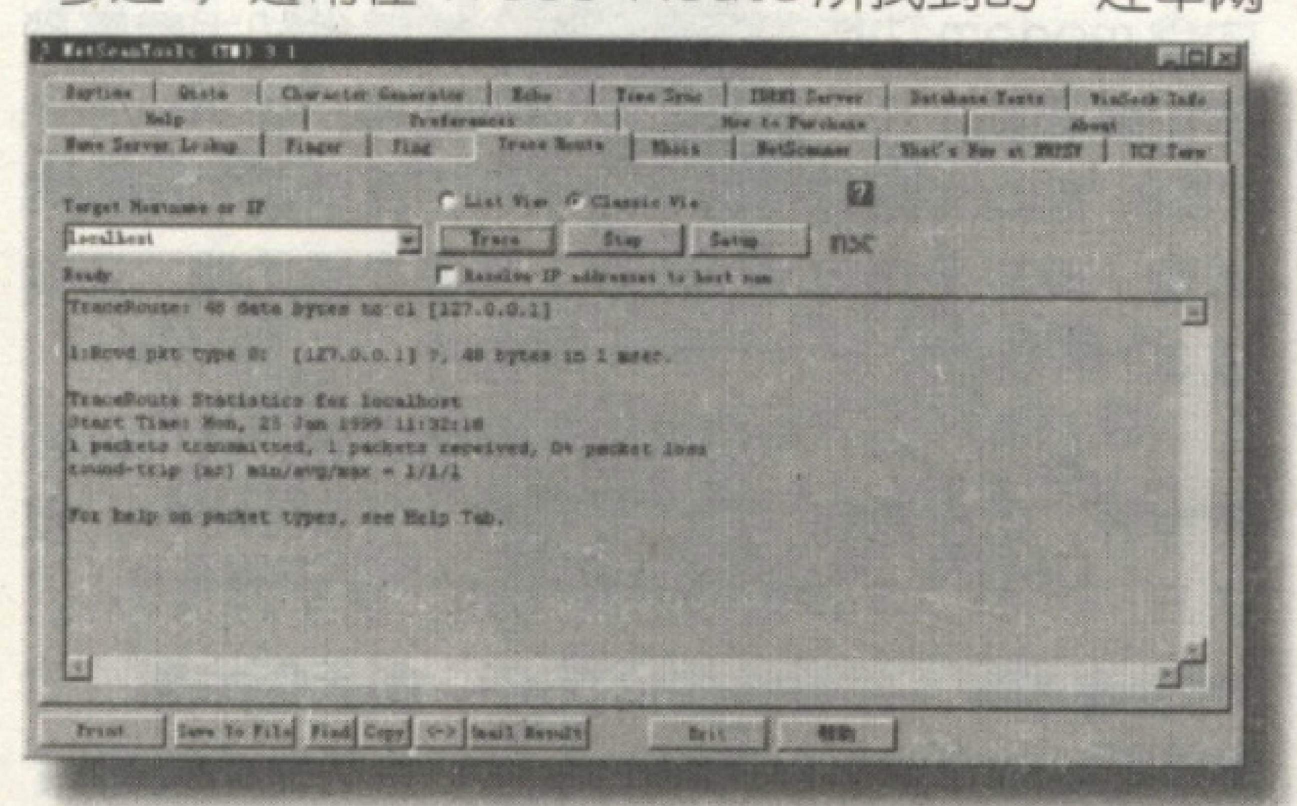
路由器(Router)或网关(GateWay)，它们是联结两个或多个网络的节点，在A网络中的计算机甲要想联络网络B上的

计算机乙，必须先经过路由器，再转发给乙，反之亦然，如有多个网络互联，那么传送的信息可能经过多次接力。所以有专业书籍把INTERNET归纳为“存储转发型网络”，指的就是这个。

通常情况下，两台主机通信时，既不知道也没必要理会所传送的报文在网络中经过了哪些中间节点。但在某些特殊情况下，譬如：1、发送的信息包含敏感的内容，因此需要了解传送路径是否安全；2、联系产生障碍主机无法互相通信，要找出线路故障出在哪里；3、正在利用Trace Route研究网络等等，此时可以用到NST的Trace Route，它能够分析出两台主机经过哪些中间节点以及这些节点的相关信息。

进入Trace Route标签，就会发现它和Ping很相像，也就少了一个“Auto Ping”，其实Trace Route和Ping用的还真是一模一样的技术，连用法也大致相同，左边的“Target Hostname or Ip”栏里填上想要Trace的主机，然后单击“Trace”。

下面的窗口会从近到远依次显示出所经过路径各路由节点的信息，这里略做说明：Trace Route所返回的典型信息如下：“3: Revd pkt type11: [202.97.16.164]? in 137 msec”，其中“3”表示这是第三个网关返回的信息，“Rcvd pkt”是Received Packet（收到封包）的简写，“type11”为网关所返回的icmp报文类型（如果是最终目的的主机，这个类型应该是0），“[202.97.16.164]”是这个网关的IP地址。“?”表示此网关的域名等其它信息为未知，“in 137 msec”则是本地主机与这个网关通信所花费的时间，这个时间表明你的主机与此网关在网络上有“多远”，通常在Trace Route所找到的一连串网



关中，从上到下这个数字应该是递增的。按下“SETUP”按钮进入此函数的参数设置，这个……好像还是Ping参数设置嘛，重复选项就不多说了，“Retries”是设置对每个网关进行几次跟踪，而“Starting hop”，则是用来告诉Trace Route从第几个网关（那当然是从近向远数）开始报告，这之前的网关就跳过不记录。

Trace Route的基本用法大致就是这样，还有一些灵活的用法没讲到。比如前面曾介绍用Ping测它联网路径的最小MTU，但光用Ping来做的话没法确定MTU值最小的这段信道在哪里，如果把Trace Route和Ping结合起来就能够解决。

现在咱们来探讨一个稍微深入些的问题，我们已经知道，两台主机在通信的时候是用对方的域名或IP地址相互联系的，就是说我的主机可以用IP地址（域名）与网上任意的主机通信，而不用知道到底经过了什么样的路径，通过了多少个中间节点。前面我们使用“Ping”命令的时候也可以体会到这一点。那么，Trace Route的“特异”功能是哪儿来的呢？它怎么能掌握IP报文在网络中传送的路线呢？原来Trace Route使用了一种聪明的办法让路由器自动向它“报告”。具体来说，Trace Route向远程主机发送第一个报文的时候，将其生存时间TTL设为只有一秒（相对参考值），当离它最近的网关收到报文的时候，发现这个报文已经老死了，于是网关就把此报文就地埋葬，同时向Trace Route返回一个类型为11的ICMP报文说：“你的报文已经死亡，没能到达对方主机”，哈哈！这样一来它就正中Trace Route下怀，暴露了自家身份，其实这个报文根本就没打算送到。第一个网关被找到后，Trace Route就把TTL加为两秒，再发出去，这回报文会老死在第二个网关那里，而它又会老老实实地发来同样的信息，以此类推，到最终主机返回TYPE为0的应答报文“我已经收到啦”，这时报文所经过路径上网关都已经被Trace Route掌握了，So Cool!

不过有一点要注意，有些网关只是不声不响地把报文埋葬掉，并不发回任何信息，这时Trace Route就会失效。

好啦，Trace Route介绍完毕，再试试Trace一下www.popsoft.com.cn或是www.process.com.cn，下回见！

调制解调器经验谈

浙江 陆桂荣

调制解调器（modem）是计算机远程通信的一种常用数据传输设备，适于在普通电话线上传输数据。随着计算机和通信技术的发展，特别是Internet的推广，Fax / modem已成为PC通信的重要方式。作为PC必备件，从品种繁多的调制解调器中选择我们所需型号也不是一件容易的事，modem的选择一般经历搜集资料、测试、试用、确定等阶段。那么如何来选购符合自己的调制解调器呢？笔者认为有以下主要几点：

1. 内置式还是外置式？外置式modem只需要占用很少的桌面空间，但安装方便，且不需打开计算机机箱，更省去了烦人的设置，同样功能的外置式modem比内置式modem通常贵100－200元，但外置式modem的修理不需打开机箱从而更加方便，推荐使用外置式。

2. 是否有Fax / modem，大多数的modem是Fax / modem，不过也有例外。Fax / modem不仅可传递数据，还可向任何传真机发送传真并接受任何传真机传来的传真，还可在显示器上观看传真内容，也可配备一台打印机，将其方便地打印出来。不仅可以为你节省一台传真机的费用，而且节省大量的耗材费。

3. 速度。速度是modem最被看重的指标，速度越快，传递数据花费的时间越少。如今，下载一个小文件都要花费大量的时间，一台高速modem，让你在更少的时间就可完成工作，同时也为你节约了大量开支。

当高速度的调制解调器（超过56Kbps）成为市场主流，用户使用modem时，经常会发现，在进行文件传输时，会反复地重发数据块，使文件传输效率降低，甚至有时不能正常进行文件传输。因此，在努力追求最高速度时，必须测试modem在使用过程中的平均速度，是否能够始终保持较高的速度。在这方面，国外名牌厂商的modem表现优异，如Hayes公司生产的modem增强串行接口，含有一个通信协议处理器，拥有两个1024字节的缓冲区（用于接受和发送数据），最高速度可达921.6Kbps，足可保证modem始终保持较高的传输速度。



4. 通讯软件支持大多数modem出售时都配有基本的通信软件，要注意随机附送的通讯软件是否已汉化，以适合国内用户的需要。此外，一般随机附送的软件内容相当少，必须选择其他的软件，总之要以易用、好用为前提，如：Windows95，Windows3.11 for workgroup所附的通讯软件，既不需额外费用，又性能优异，相信会是你的首选。

另外，购买时要注意厂商是否有升级支持：软件升级还是硬件升级。其次是厂家，在选之列主要是一些世界知名的业界巨人，服务好、维修点及分销商众多是必须考虑的一点。再次，市场推出不少内含modem功能的多合一卡，能够省却大量繁琐的安装调试工作，是玩家不错的选择，如Aztech的28.8kbps高速音频／电信卡，具备数字调制解调器、传真录音电话、全双工免提电话功能，还集成3D声音技术及Aztech特有的16音频技术。

一旦modem和通讯软件安装正确，就可以畅游世界。如连通商业在线服务网、上Internet、发送E－mail、与异地朋友玩游戏、甚至在家办公。modem能访问的网址是无穷的，每天都会有一个新视野。



大家好！"创新杯电脑音乐DIY"比赛的评奖终于结束了。我们在创新公司的大力协助之下，采用了Sound Blaster Live!声卡、PC works 4.1音箱，以及PⅡ350电脑作为评奖的测试平台，经过五名评委的三轮评选，以下十二位作者在众多参赛选手中脱颖而出，他们就是

电脑音乐制作比赛

NO.1

一等奖得主：

湖北人民广播电台：胡　戈　作品：《战争与和平》

奖品为Sound Blaster Live!一块

NO.2

二等奖得主：

四川遂宁：侯　健　作品：《雨夜》

辽宁沈阳：李　爽　作品：《Nightmare（恶梦）》

奖品为PC works 4.1音箱一套

NO.3

三等奖得主：

上海：麦　欣　作品：《高原魂》

北京：王　岩　作品：《小夜曲》

北京：刘　勇　作品：《花瓣舞》

奖品为PC works 2.1音箱一套

鼓励奖一百名，奖品为创新公司主题鼠标垫。

所有参赛者均可获第四届大众软件奖奖券一张。

部分获奖优秀作品将放置在《大众软件CD》上。

（本项比赛活动的有关奖品由创新公司提供）

所有奖品在一个月内发送完毕，请注意查收。如果您参加了此次征文活动而没有收到奖券，可以来信查询。

"电曲悠扬"征文比赛

本项比赛活动的有关奖品由创新公司提供：

一等奖得主：

上海　汤恺　作品：《关于MIDI·关于他》

奖品为创新5倍速DVD驱动器一台

二等奖得主：

成都　虞志勇　作品：《我的电脑和音乐》

辽宁　谷　雨　作品：《这是PC的声音吗？！——Creative Sound Blaster Live!使PC音响更上新台阶》

奖品为创新 VooDooⅡ 3D显示卡一块

三等奖得主：

济南　洪　宇　作品：《冰激凌与蛋糕》

兰州　许国昌　作品：《乐曲诉衷情》

海军电子工程学院　王波　作品：《电曲悠扬 词三首》

奖品为《汉神》中文平台软件一套

鼓励奖一百名，奖品为创新公司主题鼠标垫。

所有参赛者均可获第四届大众软件奖奖券一张。

部分获奖优秀作品将刊登在《大众软件》杂志上。

（本项比赛活动的有关奖品由创新公司提供）

"创新杯电脑音乐DIY"活动评比委员会

1999年1月31日

"电曲悠扬"征文比赛获奖作品选登

关于MIDI· 关于他

上海 汤恺

常常会想起他。

"北方的雪还在飘的时候,南方已经能感受到春天的气息了", 整整5个年头,脑中重复着这样的概念,而重复着想起他,也已经整整5个年头了。

那时关于他的印象,也只是手拿一把吉他,与我在西湖边不期而遇罢了。

"问个时间,行吗?"他微笑,长发披肩。

"对不起,我的手表没电了。"这虽然是个老实的回答,但总有些不自然的感觉。

"是吗?"他的长发向后飘,笑容中带着一份神秘感,"电池也去度假了。"

我笑着,又跟了一句"民谣还是摇滚?"

"古典。"

相识就是这么简单,可这两句对话的结果却是我迷上了古典吉他,也迷上了他的风格。一个寒假,我放弃了在中国美院的画图计划,改学古典吉他。白天,就和他挑块绿水青山钻研吉他;夜晚,就一起睡在没有被套的棉花堆里。在经过一个月的吃面生活之后,寒假的尽头到了,我们不得不分道扬镳。

"你平常住在哪里?"我问他,因为他似乎是个没家的人,四处走,四处弹,顺便四处找工作。

"若是要来北方找我,那就春节来吧,那时我一定在家。"他还是面带微笑,虽说笑得不太自然,但仍旧那么令人难忘。

树叶黄了又绿,绿了又黄,五年后的这个冬天,特别的冷,真象五年前的那一季,但是他那张带笑的脸,还会在这冰天雪地中出现吗?不会了……不!也许会的。只要我去北方找他。我还年轻,我有的是激情,少的是感慨--我要去北方:凭着这份激情,来换回重逢的感慨。

北上西安,风雪交加。风,是可以撕裂人喉咙的风;雪,是可以割破人皮肤的雪。我告诉自己,这就是北方,我年年都希望来的地方,来这寒冷的地方寻找他身上的春天。

看看五年前他给我的那张纸条,我找到了他的家。

谢天谢地,他没有变,只是老了些。他的家并不象我想象中那么贫穷,但角落里的那台电脑仍令我感到一丝诧异。

他不断地笑,不断地看我的手,看我手上弹吉他的老茧,再笑。我忽然发现他这里竟没有吉他,甚至没有一件乐器。

"你不弹琴了?"我自然会问起。

"不……,不弹了吧。"他低着头,笑。

"实际上有很多东西是一把吉他无法表现的。"他接着说。

我简直呆了,这竟是他的话!以前我们总认为只要一把吉他在手,我们就是无所不能的。

他看着我,低着头又说:"我根本无法表现。"

"不对!"我盯着他,"吉他是万能的乐器。"

"你……你会明白的……一个人,一把琴,太单薄了,而电脑不同,它……"

"瞎说!"我打断他,"你忘了在杭州时说的话了吗?"

"别说了!不要再想着过去了!"他突然抬起头,瞪着我,第一次收敛了笑容,"我已经不可能用乐器再去表现什么了。"

他伸出左手,我惊愕--中指断了!

"当木工时一不注意。"

我慢慢坐下,眼光不由自主看着那台电脑。

"有了他,我什么美梦都可以实现。"他回头看着这台神奇的机器,似乎他们已经融为一体了,它是他生命的延续,他音乐生命的延续。

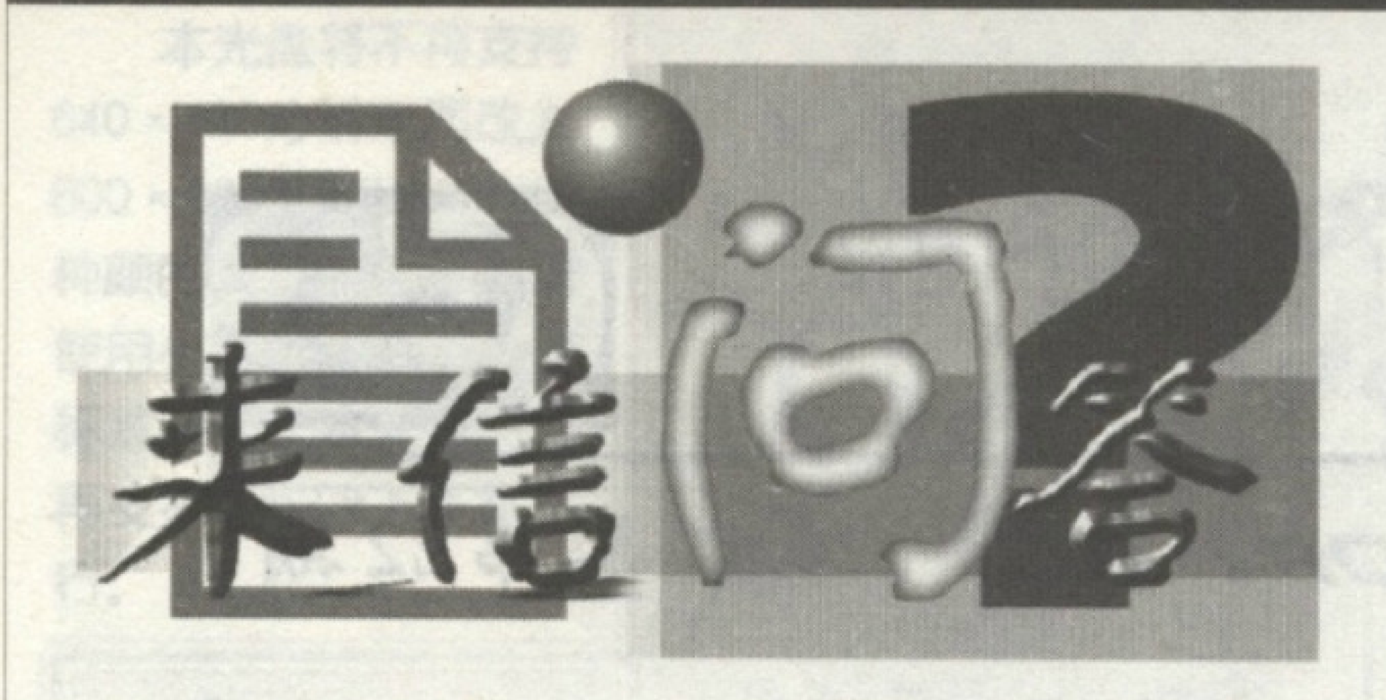
离开他的家,有莫名的伤感。

"别再想着过去了,他竟这么说。"我总有些不平,"难道这五年来我努力锻炼自己这双手,都是白费功夫吗?"

"也许真的该学学MIDI了,弄一套什么CAKEWALK,似乎还有什么软波表,"我看着地上的积雪,苦笑。

后来,我一直在想:时代不同了,MIDI的出现,也许真的使不少传统的乐器演奏者们产生了彷徨。但是MIDI真的可以完全代替其他乐器吗?MIDI能给人们带来欢乐,也拯救了象他那样无法用传统乐器描写音乐的人,但这终究只是音乐海洋中的一滴水罢了。一双灵巧的手,永远是世上最宝贵的东西。

写这篇文章,并不是因为对MIDI的疯狂,而是想与大家一同思考MIDI和传统乐器的未来,MIDI会彻底替代传统乐器吗?也许未来的某一天,软波表的声音已经做到了与真实乐器一模一样,那时艺术家们会放弃手上的功夫,而终日坐在电脑面前吗?MIDI与传统乐器如何共存,如何各尽其职,才是当前需要考虑的。



大连　戚恋雪：建议一：每年出1-2本关于电脑游戏方面的增刊。

建议二：开辟一个新栏目——“读者回音壁”。这个栏目的内容主要是让广大读者对《大众软件》提建议，让读者与编辑多交流，让读者与读者多了解，让杂志向大部分读者所喜欢的方向发展。在这个栏目中，编辑让读者提建议，然后让读者作出信息反馈：是否接受这项建议，如何改进，以及可否马上实行……。这个栏目可以定期，也可以不定期，也不用占用大量篇幅，既实用又增进感情，何乐而不为？另外，对于建议被采纳者可以有一些小奖励。

北京　张旭：希望贵刊能将有奖问答、读者调查、排行榜的选票等需要寄回的栏目放在最后一页上，一方面方便读者填写，也便于您们查询，另一方面可以保持杂志的美观，便于收藏，谢谢。

答：谢谢戚恋雪、张旭读者给我们提出了良好的建议。关于每年出1-2本关于电脑游戏方面的增刊，其实我们去年就先后出版了《电脑美术作品制作与欣赏》、《TOP100电脑游戏精选》和《1998年增刊》三本读物，今年我们会再接再励，拿出更多更好的读物，奉献给大家。对于戚恋雪读者的第二个建议和张旭读者的建议我们会认真考虑，也许不久即会见到。特奖励戚恋雪、张旭读者第四届大众软件奖奖券一张。

河南　党伟：《新品热报》里刊出的产品能在哪里买到，你们却没有说，对动了心的软硬件也只能望而兴叹，希望能在以后既登出产品的介绍，又登出邮购的地址，方便了我们，也方便了你们，何乐而不为！

答：如您想购买《新品热报》中所提及的产品，均可与全国各地大众软件读者服务部联系。

北京　王雨清：一本半月刊正文只有88页，内容是否少了点儿，中间广告却有16页，请您算一下这比例，15%呀！不太多了吗？我们买《大众软件》是为了上面的信息，不是为了这千篇一律的广告，对吗？

另，李鹏在杂志中所说的《心跳回忆惊喜箱》是否有售？若有，售价多少？望赐教。

湖南　何毅翔：我花了74元从邮局订了半年的《大众软件CD》，仅仅74元就买到了12张CD（包括即将送的正版游戏），平均每张6.17元，贵杂志社到底还赚不赚钱？兴奋之余难免有些伤感。

答：这几个问题放在一起真是有些意思。可以说何毅翔读者的问题与王雨清读者的第一个问题在一定程度上是互为答案的。来信反映广告的人数着实不少。大家是否注意到我们中间的广告均使用的是插页，并未影响到杂志“法定”的88页正文，因此实际比例仅为0%—5%。如果您有1995年的《大众软件》不妨拿出来比一下，当时的定价是4.8元，现在呢是5.0元。可以说广告费相当大的比例上是弥补了杂志成本。其实看广告也是获取信息的一个重要途径，许多新产品往往是以广告形式最先出现的。何毅翔读者，我们看了您的信后简直惊呆了，《大众软件CD》半年的定价应为114元，平均每张9.5元，您要不是笔误的话，就是又赚了一笔 我们可就赔上加赔了。《心跳回忆惊喜箱》国内暂时还没有出售，我们可能会在今后引进该产品。

江苏　许艺：《大众软件》现在的销售是两种版本，就是所称呼的CD版及单本版，所以我希望编辑部在选稿时，也能一分为二，不要在单本版上介绍CD版上的软件内容，而另外重新编排，加以区分。

答：“单本版”？我想您说的是杂志吧。《大众软件》杂志和CD上的文章一直是互不重复的，这一点敬请放心。至于杂志上关于光盘程序介绍的文章是出于以下考虑：1.读者可通过介绍了解光盘内容，以决定是否购买，减少读者不必要的损失。2.光盘收录了许多热门的、优秀的软件，因此关于这些软件的介绍就算没有配套光盘我们也是要刊登的，别忘了我们可是叫《大众软件》呀。

广州　阿Ray：本人家中有一帝盟Monster 3D II x100 Voodoo2加速卡，现想找此卡的最新驱动程度，但走遍各大小电脑商场也找不到，所以希望你们能在2月（或以后）大众软件双CD中加入此驱动程序，本人万分感激！（驱动程序需Glide 3.0以上）

答：我们的光盘在一月CD中就提供了帝盟系列产品的全套驱动，均为官方程序。您可到大众软件读者服务部购买。

昆明理工大学学生　阮滔：我等皆Quake一族，恰逢期末考试，难以约到同人一战，欲寻模拟联线程序(Crbot)，但与网无缘，还望各位老编小编发发慈悲，down下它放入配套CD，救吾等于水深火热！俗话说，救人一命胜造七级佛屠，何况是二十余人！Help me！不，应该是Help us！

答：如此紧急，怎能不救。我们现将模拟联线程序(Crbot)下载，并以最快速度放入了《大众软件CD》1999年3月号，各位迅速行动吧。

启事

据作者举报，本刊1月游戏畅谈栏目所登文章《大富翁IV战无不胜法》，系抄袭他人作品。对此，我们决定对作者张磊处以最严厉的惩罚，停发作品稿费，今后不再登用其文章。在此也希望广大读者对我们的工作继续予以支持，共同办好《大众软件》。同时，也希望文风不正者引以为戒，天网恢恢，疏而不漏……



（总第22期）

A盘

新手学堂
---新手教程：
永远的传说系列之三
---跟我学用系列：
专家教你杀病毒系列之三
---杀毒先锋
---课外读物：WinNT 5 Beta2使用印象
新生代“随身听”Rio PMP300轰动全球

碟中风
---大众软件网站
天方夜谈



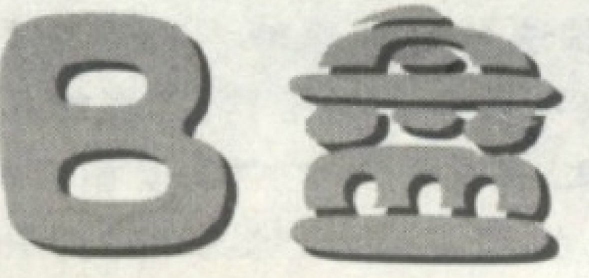
新新视野
---CG画册：十余幅精美CG
---动画岛：
天地劫
Quake Ⅲ Arena
Ultime Ascension
Motocross Madness
---新片大赏：
起义2
黑暗复仇
盟军敢死队资料片
---余音绕梁：
邀舞---德彪西
春之歌---德彪西
1997
Let's Make a Night
To Rember

前线地带
---游戏DEMO：工人物语Ⅲ
生化危机Ⅱ
---补丁升级：《古墓丽影Ⅲ》系列补丁
Quake Ⅱ系列补丁
---模拟天堂：模拟天堂站全镜像



软件长廊
---Smacker Tools 3.2
---Visual Business Cards 3.2b
---Zip Office 98 2.0.3
---NetObject Fusion 4.0
---丽台驱动系列

休闲天地
---卡通阵线：从《心跳回忆》到“虚拟偶像”
---同人小说：炎龙骑士团外传——风之纹章（下）



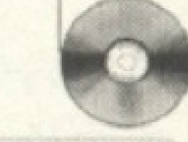

B盘

攻略指引
---春攻略：亚特兰提斯
——失落的传说
---逛书屋：古墓丽影Ⅲ、剑魂、霹雳小组Ⅱ、西风狂诗曲

杀手学堂：
---杀手教程：详为
---听指引

大众文存
---1999年2月杂志（上、下）（HTML版）

光盘目录



本光盘将不再支持640×480分辨率而改为800×600的64k(16bit)种颜色以上环境使用(请使用小字体或Windows标准方案),本光盘将不再支持win3.x下正常运行。

A

大众特区

清盘专家
狂的图标
屏幕颠倒
巴特拉图标战士
FooBar
Loupe
WallMaster
Perfect Screens
PowerBar
Desktop Pizazz

工具宝库

3D Clipboard 1.0.7
Big5=>GB Converter 1.0
Chameleon Clock 1.21
Clipmate 5.0.8
电子书库 2.65
DESKS AT WILL 2.66
DirectX 6.1
电子小说阅读器 1.04(e-BOOK)
Font Finder 32 4.5.1.1
两岸通之汉字内码转换
华语通-汉字内码转换工具 2.2
Help & Manual 2.0.3
Smacker Tools 3.2
Hardware Sensors Monitor 3.0.2.8
BlackBox 2.0
IndexMaker 1.0b
Lost & Found(tm) Demo 1.0 For Win95/98
Lost & Found(tm) Demo 1.0 For DOS
Quick View Plus 5.1
MemTurbo 1.0a
Na'Mo! 2.03
Outook express98 补丁
PC Lock 98 3.02
Psxvideo 1.12
Password Tracker Deluxe(tm)
QueryPY.DLL v1.0
WinRescue 95 v.8.03
WinRescue 98 v.3.03
Set Me Up 98
游戏手柄制作工具
StartED 3.65
Visual Business Cards 3.2b
RedHand 4.00
Zip Office 98 2.0.3
Backup Plus

反毒堡垒

AV95试用版更新库
AV95升级程序
AV95最新试用版
AV95 2.0X版本升至2.6F升级程序。
病毒百科演示程序2.0版
KILL98&95升级程序
KILL FOR WinNT 升级程序
KV300+升级程序
KV300升级程序
KVW3000 BO、CIH、MARBURG、MACRO宏病毒实时监测程序预览版
MCAFEE VIRUSSCAN 4.X 版的病毒码升级文件
MCAFEE VIRUSSCAN 4.02
瑞星杀毒软件(查毒版)
瑞星杀毒软件(标准版)升级程序
VRV标准版升级程序
LANVRV FOR WINNT网络版升级
行天98升级病毒防治库
行天98 DOS版升级程序
行天98 DOS共享版
行天98 WIN95/98/NT版(中文)升级程序
行天98 WIN95/98/NT版(英文)升级程序
行天98WIN95/98/NT共享版
行天98病毒百科全书。

驱动程序

丽台 WinFast S280 for Win95
WinFast S280 for WinNT 4.0
WinFast S280V2 for Win95
WinFast S280V2 for WinNT 4.0
WinFast S320 for Win95/98
WinFast S320 for WinNT
Winfast S3500ZX for Win95/98
WinFast S3500ZX for Window NT
Winfast S600for Windows95/98
Winfast S600for WinNT 4.0
Winfast S600DXfor Win95/98
Winfast S600DXfor WinNT 4.0
Winfast S680for Win95/98
Winfast S680 for WinNT 4.0
Winfast S700 for Win95/98
Winfast S700 for WinNT
Winfast S700AGP for Win95/98
Winfast S700AGP for WinNT
Winfast S900 for Win95/98
Winfast S900 for WinNT

网络纵横

ZING for IE 1.4
Easy MTV
Find MTV
NetObject Fusion 4.0
SinaPager
歪博士-按钮工厂
WebCopy 99 1.0
WebCompiler 98 1.12
V TUNER 1.1
WebStyle 1.2
Sygate 2.0 Bulid 322
NukeNabber 2.9b
MEDIARING TALK99 5.0
MIRC 5.5
ICQ bombsquad
ICQ Profile Mover 0.1
WarForge
Bomb Squad 2.0

声光色效

ACDSEE 32 2.4
WINAMP 2.09
ANIMATED SCREEN 2.23 FOR WIN95/98/NT
D'PEG! 4.13 FOR WIN9X/NT
X'SQUEEZEME! 2.0 FOR WIN9X
MICROANGELO 98 4.11B
POWERDVD 1.22 FOR WIN9X
CDH Media Wizard 3.2 For Win9x/NT
SuperSonic 4.10 For Win9x/NT
ThumbNailer 32-bit 5.4
VVSPlayer Revolution 32-bit 1.4.0b preview release

趣味小屋

盟军敢死队主题布景
新世界福音战士主题布景
FIFA 99主题布景
乔丹主题布景
铁拳 III主题布景
Windows 2000 桌面主题
粒子火 1.0
水波屏幕保护
C&C2开机画面。
仙剑奇侠传开关机画面
《花木兰》的壁纸
Desktop Pizazz:Quotations
Panorama 32 1.31
Animated 3D Objects
Screen Saver I 3.2
Mouse Trap 2.0 for Windows 95/98

B

游戏DEMO

热力橄榄球
盗贼 黑暗计划
国王密使VIII 永恒的面具(
入侵者
工人物语III
星球大战之流浪中队
星球大战之机械制造间
生化危机II
王牌战机
致命深渊
黑暗复仇
对决 巫师的战斗

补丁升级

《古墓丽影III》劳拉的声音
《古墓丽影III》所有关卡存档(赵凌提供)
《古墓丽影III》物品修改器
《古墓丽影III》不死修改器
《古墓丽影》过关动画播放器
WINAMP的《古墓丽影III》SKIN
《摩托英豪II》增加赛道补丁
《恺撒III》四项修改器
《神话II》所有关卡补丁
《巴尔度之门》BETA版补丁
QuArK5.0 Beta6 版
Quake II 模拟连线
杀戮时刻——Quake II 武器加强版
Quake II 录像查看器
NF队和FS队联手大战香港USF队的录像
Quake II 人物皮肤——变形金刚"擎天柱"
Quake II 人物模型——HAYDEN VARDONUR
Quake II 人物模型查看器
Quake II 夺旗模式
自由空间1.06升级版补丁

模拟天堂

大量最新模拟器

特别鸣谢

音乐支持:白 勺
片头动画:摩恩网络

病毒检测:北京时代先锋软件有限责任公司
北京冠群金辰软件有限公司



近距离作战III——东方战线

(Close Combat III: The Russian Front)

辽宁 枫红一刀流

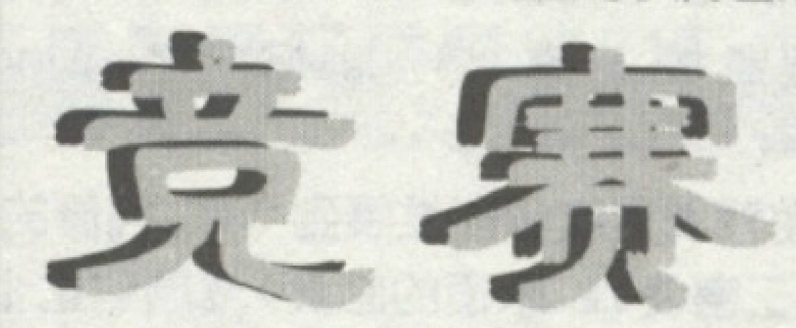
曾几何时，德国人发动了巴巴罗萨军事行动，引起了旷日持久的土地纷争，经过四年的血战，山川赤染，数百万人死伤，这场战争至今还令人记忆犹新。半个世纪之后，说起大规模的坦克兵团作战则要属解放华沙和柏林歼击战。为了纪念那些二战历史上著名的战役，重现当年的战略观点，一部即时战争游戏产生了，它就是《近距离作战III：东方战线》(Close Combat III: The Russian Front)，它比二代的“远桥之争”(A Brigde Too Far)的关卡更加艰难诡异，真实地再现了当年混战的情形，使谙知历史的人更有兴致去琢磨把玩它。

二战中几乎所有的重大战役都发生在东部战线，这部作品的背景也是如此。游戏开始玩家操作的只是步兵团队，之后是操纵大量的坦克、半履带车、炮兵等行军打仗，游戏中的装甲包括1941年到1945年二战期间的所有品种类型，包括100种武器单元，60种步兵单元，80种装甲单元(当然正规军和民兵的装备是各不相同的)，其中有斯大林早期采用闪电战的轻型坦克和战争后期所使用的黑豹战车。在时间上有数年的跨度，从德军杀入苏联的心脏之后又败回柏林，不象“远桥之争”那样利用地域的跨度去不同的战线带领不同的军队去打仗，在这一作中事件是按历史发生连续的，你的手下按照固定的地图顺序去行军打仗，在地图上你可以看到他们战斗生死。前两部作品中并不是模拟一场战争，因为玩家所控制的兵力实在太少了，这也意味着坦克的稀有和重要，只在部分的任务中可以偶尔遇到并使用，它们往往是完成任务取胜的关键。而在《近距离作战III》中，开发小组自称可以遇到大量的坦克部队，往往是扭转整个战局的力量，事实上，德军拥有88毫米口径的长炮，苏联也有KV-IIs型装甲战车，你的分队有时会在敌人强大的火力下仓皇逃逸(军事术语叫“战略撤退”)，一旦你找到了够猛的火力后还可以再杀回来，游戏到后期往往是坦克兵团的大会战，那些步兵枪手只不过凑着看热闹罢了。

游戏采用Atomic专门的引擎来开发，改善了指令和绘图，操作上路线和编组也配合了相当多的热键，游戏的地图相当大，比前两作的地图足足能大上四分之三，这样在战术上将会有更灵活的变化，在音效上也很生动，你甚至会听到战士在用当地口音大叫，当你给队伍配置各种枪械时，点击到武器图标上会发出具有特点的声音，利用这一点玩家可以在作战中跟踪判断队员的大致方位。

在AI设定上，玩家不仅仅是简单地控制这些战争机器开火放炮，能够分析利用地形的优势会发挥它们最大的效能，特别在某些巷战的关卡中要注意这一点。如果你在二代中见识到敌人火力的话，那么要在这部续作中操作灵活、深思熟虑才能应付。德国人坦克众多，并且指挥官多是久经沙场的老将，苏军则拥有一些笨重的坦克、反坦克火箭和很可怕的攻击策略，一旦你因为某关的胜利轻易地损伤大量的苏军，那么接下来的任务就很难打了。游戏虽然也很讲究战术，却没有那些繁琐的策略指令，你唯一的目标就是打赢这场仗，你仅仅是名陆军指挥官，为了明天的生存而打今天的这场战役，你指派你的属下前进跋涉围攻目标，却又影响不了每场战役发生的时间和地点(历史已经定了)。

《近距离作战III》包括27个战役，涵盖了二战期间所有东部战线的历史事件，玩家将经历生命中最难得的一次历史体验，无论是在夏季酷日的苦战还是风雪连天中的跋涉，战役是短促而精采的，玩家毋须考虑向被德军围困的斯大林格勒实施空投援助，只要指挥分队朝目标开打就成了，因为你毕竟只是个分队的头，无法来统筹大局的。这游戏的基本需求并不高，不需要PII 400的处理器，也不需要时髦的3D加速卡，唯一需要的是你冷静睿智的头脑和书写历史的大志(野心)。



虚幻竞赛

天骄创作室

雷鸣

在众多从DOOM起就迷上3D动作射击游戏的忠实玩家看来，如今越来越多的设计过多重复和概念狭窄的此类游戏已经使得他们无法忍受了。虽然说现在的游戏光从外表来看极其绚烂夺目，但令人遗憾的是几乎所有的游戏设计者都把脑子集中到了这个上面，于是再好的东西嚼多了也就烂了，不稀奇了。

当然并不是没有游戏制作公司意识到这些问题，所以自1998年下半年推出的几个3D射击游戏的大作来看，3D动作射击游戏的一些设计概念正在悄悄地发生着一些变化。设计者们已经意识到了单人模式吸引力的减退，为此这些游戏的单人模式的可玩性都得到了很大的增强和巩固。然而对于单人模式游戏最有趣也最有益的改进莫过于“机器人”的出现。

有两家公司率先提出了“机器人”这一概念并付之以行动，一个当然是大名鼎鼎的id Software，他们的《雷神竞技场》也许会是今年最震撼玩家心灵的3D射击游戏了，而另一个则是制作出和《雷神之锤Ⅱ》分庭抗礼的《虚幻世界》这个游戏的Epic MegaGames。



只有人才是死亡模式下最好的对手，这一直是许多玩家一致同意的观点，不过《虚幻世界》的AI设计师Steven Polge却并不这么认为，他坚信由他创造出来的电脑机器人才会是玩家遇到的最厉害和狡猾的对手，更何况如果单机进行死亡模式游戏的话，那么诸如网上对战速度延迟和对手水平参差不齐的许多弊病将都可以排除。正是在这一概念之下，才导致《虚幻竞赛》(Unreal Tournament)这个“机器人”资料版游戏的诞生。

Epic并不愿意《虚幻竞赛》这个游戏仅仅局限于“机器人”这个初始的设计灵感，为此公司投入了更多的精力和时间使这个设计概念卓然不凡的游戏的最终表现得到更多更完善的补充和增强，但从本质上来说，《虚幻竞赛》带给玩家的最主要的还是那些凶狠残忍的智能电脑对手。在游戏中，玩家既可以和“机器人”为敌，还可选择在团队模式下与他们结成同生共死的亲密队友，另外这一模式还被尽可能地扩展到连网对战中去！

Epic自己认为《虚幻竞赛》并不是简单意义上的资料版游戏，更准确地说，它应该是一个经过改良后的独立游戏。这并不是狂妄的胡说，当你知道在游戏中你不仅可以和“机器人”交流甚至还可以在它们是你的队友的时候告诉它们该怎么做的时候，你就一定会赞同Epic对于《虚幻竞赛》的解释了。在游戏中有各种预先设计好的命令，而一旦玩家对“机器人”发出指令，那么它们马上会对此做出相应的反应。如果不是真正意义上的此类游戏的高手(我想大多数玩家都是如此)，那么将分辨不出“机器人”和真人的区别，“机器人”和玩家一样懂得隐藏自己、在各种环境下选择最佳的武器、以各种不同的策略和方式来参加战斗等等。同时游戏的难度设置及“机器人”的智能设计，也完全可以符合从菜鸟到高手的不同要求。此外，游戏被设计成极易上手，即使是一名没有接触过3D动作射击游戏的玩家也可以很快就熟悉游戏中的角色。游戏中的训练模式可以使玩家迅速熟悉游戏的类型，而新手模式则降低了游戏的速度和武器的伤害力以使新手可以循序渐进。与此同时，老鸟们也将得到前所未有的满足感，抛开游戏中敌人近乎变态的AI设计不谈，《虚幻竞赛》提供了一个可以让玩家通过简单的菜单操作来任意调节游戏参数的turbo模式，通过这个模式，玩家可以使游戏变得完全符合自己的想象和需要，以自己的方式来创造和进行游戏。此外，在一些小的方面《虚幻竞赛》也做了改进，如新的游戏界面、加以补充的游戏武器库、效果更为逼真的游戏音效等。

尽管在游戏最显著和鲜明的特点上Epic不遗余力地对《虚幻竞赛》大肆夸耀，但在细微的细节上和游戏的发行日期问题上却紧缄其口。Epic表示，《虚幻竞赛》将是该公司对于探索和挖掘新的游戏可玩性的一个尝试。



国王密使Ⅷ：永恒的面具

King's Quest: The Mask of Eternity
游戏类型 冒险
发行: Sierra Studios
制作: Sierra Studios
系统配置要求: 奔腾166、32MB内存、Windows95

一个游戏发展续集能发展到"Ⅷ"，凭借的不会是侥幸，但《国王密使Ⅷ：永恒的面具》发展到这个地步，也几将油尽灯枯，虽然它形式上是当前最流行的第三人称动作冒险游戏。



《国王密使Ⅷ：永恒的面具》给人的第一印象是学《古墓丽影》。仅凭这一点，就已经使其大打折扣了。进入游戏当中，会发现处处象《古墓丽影》而处处不如《古墓丽影》。说画面，人物造型使用的多边形较少，而场景色彩也有些单调 说操作，虽然和《古墓丽影》大致相同，但视角切换不及时，有时真能把人急死 另外，由于程序问题，游戏在高分辨率下打开所有特效时，即使使用Voodoo2，也难以应付。

那么，《国王密使Ⅷ：永恒的面具》还剩下什么呢？剧情，只有剧情了！可惜剧情也是建立在上面那些基础之上的，本来就复杂的剧情，在游戏失败的设计下，令人难以忍受，反正玩过DEMO，我就差不多了。

看来，无论是什么行业，想要发扬光大，仅吃老本是远远不够的，就算已经发展到了"Ⅷ"，并不证明你能到"Ⅸ"。

热力橄榄球

NFL Blitz
游戏类型 体育
发行: Midway
制作: Midway
系统配置要求 奔腾166、16MB内存、3D卡、Windows95

如果说篮球是美国当之无愧的第一运动的话，那么第二运动的名份至少有三家要争上一争了。棒球、冰球、橄榄球，三项运动在美国都拥有着大批球迷。虽说美国人搞职业联赛时，在规则上总与别人有些差异，但差异最大的可能就是美式橄榄球了。别的不讲，单是比赛服，头冠盔身披甲，这行头算是独一无二了。在规则设定上也与影响



面最广的英式橄榄球有着巨大的区别，所以对于中国玩家来说，在这些项目中可能对橄榄球的了解是最少的。不过也没什么关系，边玩边学，活学活用吧。

书归正传，咱们还是来看一看这款橄榄球游戏吧。现代的游戏，特别是运动类游戏，“巫毒”卡看来是必不可少的，至少您也要有块真正的3D卡，否则，这类游戏您就免谈吧。在VooDoo II的渲染下，画面效果还是相当不错的，球员比例很大，球场制作也很精美，至少观众席比FIFA看起来舒服得多。游戏开始前的设定菜单非常详细，从操作到声音都有完备的选项，而且还支持两个人同用一个键盘进行比赛(这点也比FIFA强)。一开始如果您不太了解美式橄榄球，很容易按我们传统思想希望一名强力队员直闯敌区，达阵得分。这样玩美式橄榄球您就等输吧。记住，准确地传球是您取胜的关键 步步为营，那怕只向前推进几码也是不错的选择。玩一款游戏，了解一项运动，不错吧!



星球大战之流浪中队

Star Wars:Rogue Squaron

游戏类型 射击
发行 Lucas
制作 Lucas
系统配置要求：奔腾166、32MB内存、Windows95

驾驶义军的战机，和强大而有序的帝国作着不屈不挠的战斗，这是《星球大战》系列永恒的主题，也成了Lucas永恒的主题。无论是《帝国生死斗》还是《帝国阴影》，都为玩家带来无与伦比的乐趣，其中，最吸引人的莫过于驾驶各种各样的战机进行战斗了，这当然也归功于电影带来的强大效应。

今天介绍的这款《星球大战之流浪中队》是新近Lucas制作和发行的一款综合了很多方式的游戏(有些象



《帝国阴影》)，把它归为射击是有些牵强了。在游戏最开始，玩家要从各种战机中挑选一种，完成规定的任务，而后的任务多种多样，不过DEMO里是没有了。

《星球大战之流浪中队》的画面是值得夸耀的一点，尤其是在开阔场景中进行空战时，场面颇为壮观。在操作上，比《帝国阴影》有所提高，鼠标操控得心应手。OK，如果你还没有玩腻《星球大战》系列，那就快试试吧。

工人物语III

Settler III

游戏类型 即时战略
发行 Bluebyte
制作 Bluebyte
系统配置要求：奔腾166、16MB内存、Windows95

当初，在我那有限的硬盘上，有几个游戏是我发誓不删的，其中之一就是《工人物语II》。在当时，连高分辨率都是一种奢侈，而《工人物语II》以不过分的配置要求，为玩家展现了一个生动靓丽的画面。但它真正吸引人的地方是超过画面的内容设计，丰富的经营内容和出众的战斗体系，使得许多玩家废寝忘食。经过长时间的筹划，《工人物



语III》终于又和大家见面了。

《工人物语III》在二代的基础之上作了进一步的提高。从画面上看，细致程度今非昔比，每一个工人、士兵在做不同的事时，都可以表现出极细致的动作来。从整体画风来看，色调比二代浓了不少，我个人不是很喜欢。

游戏的内容设计也有不小的改变，但大体和二代相仿。其中，训练出来的士兵可以框划指挥（象《魔兽争霸》那样），也许有些战争狂会喜欢，但我担心这是一个败笔。

不过，《工人物语》毕竟是《工人物语》，在这里，你可以体会普通游戏中难以得到的恬静，看着一个个小人儿努力工作的样子，是一种很不错的休息呢。

入侵者

Trespasser

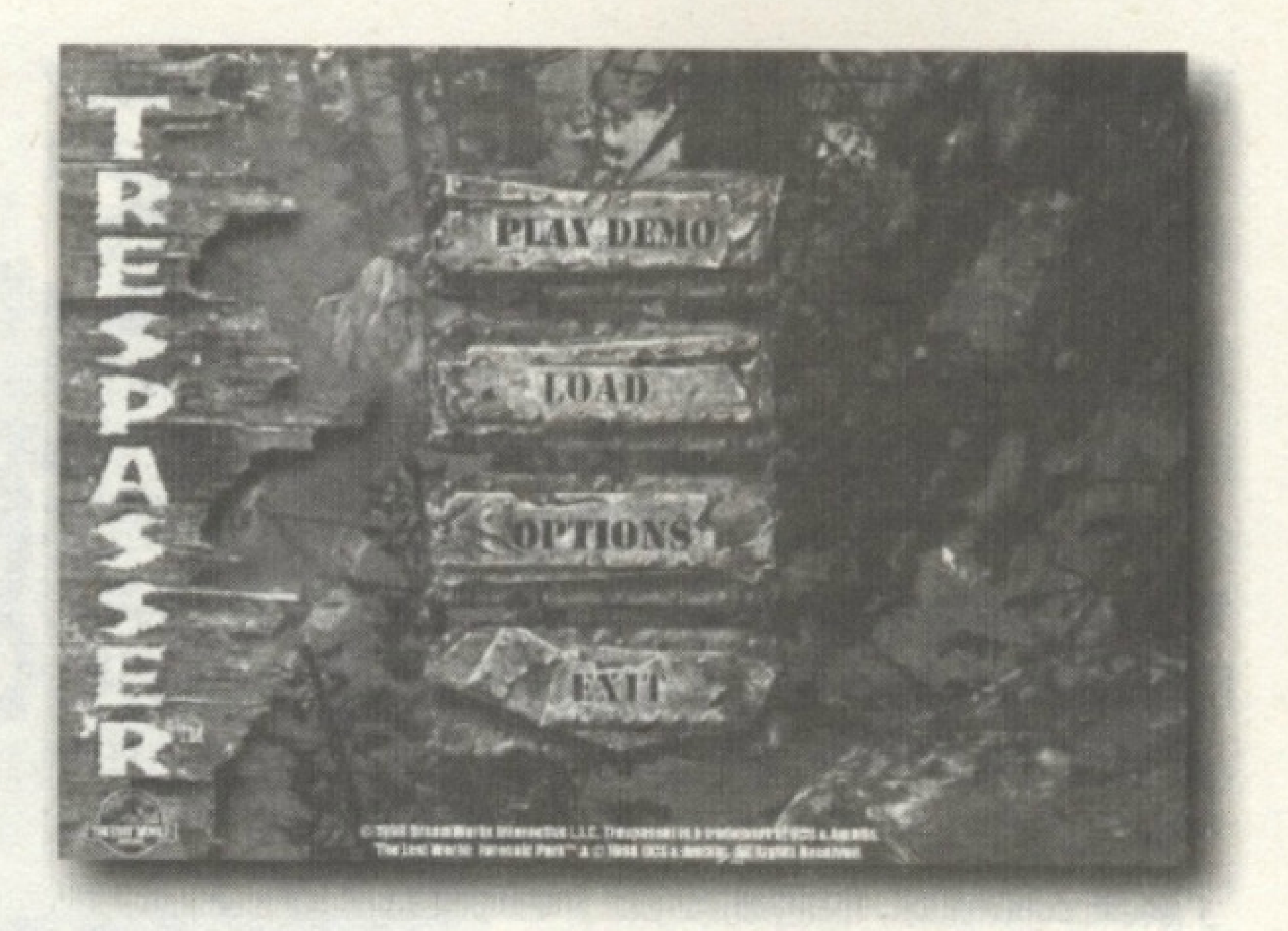
游戏类型:冒险
发行：Dreamworks Interactive
制作：Dreamworks Interactive
系统配置要求：奔腾166、32MB内存、Windows95

《侏罗纪公园》想必人人都看过了，虽然是个惊险的故事，但稍有胆量和好奇心的人都会想亲身经历回到史前时代中的感觉。《入侵者》就是根据《侏罗纪公园》创造了一个置于现代的史前世界，让所有喜欢恐龙的朋友去享受那惊险和喜悦交加的感受。



进入《入侵者》的世界，首先令我惊讶的就是画面。整个场景是一个完全开放的岛屿，大到梁龙，小到一草一木，全都经过精心的制作。游戏的主角是一位可爱的女性（嘻嘻），或者说是可怜的女子，因为她的处境实在令人担忧，如果不能及时地完成任务，后果不堪设想。一个小女子，手无缚鸡之力，就算有把手枪什么的，对付恐龙……

《侏罗纪公园》给我的另一个印象是难。可能因为解谜成份很重，所以要做的动作很多，结果游戏的操作



着实令我为难了一阵。不过，这和游戏本身谜题的难度比起来简直是小巫见大巫。

说了这么多，这款游戏给我最大的感受是什么呢？是痛苦，它简直是资源杀手！千万别相信最低配置所说的（除非你是超人），没有P II + Voodoo2根本别想玩痛快，这大概是我见过的最高要求了。

盗贼：黑暗计划

Thief：The Dark Project

游戏类型:动作
发行:Eidos
制作:Looking Glass
系统配置要求:奔腾166、32MB内存、Windows95

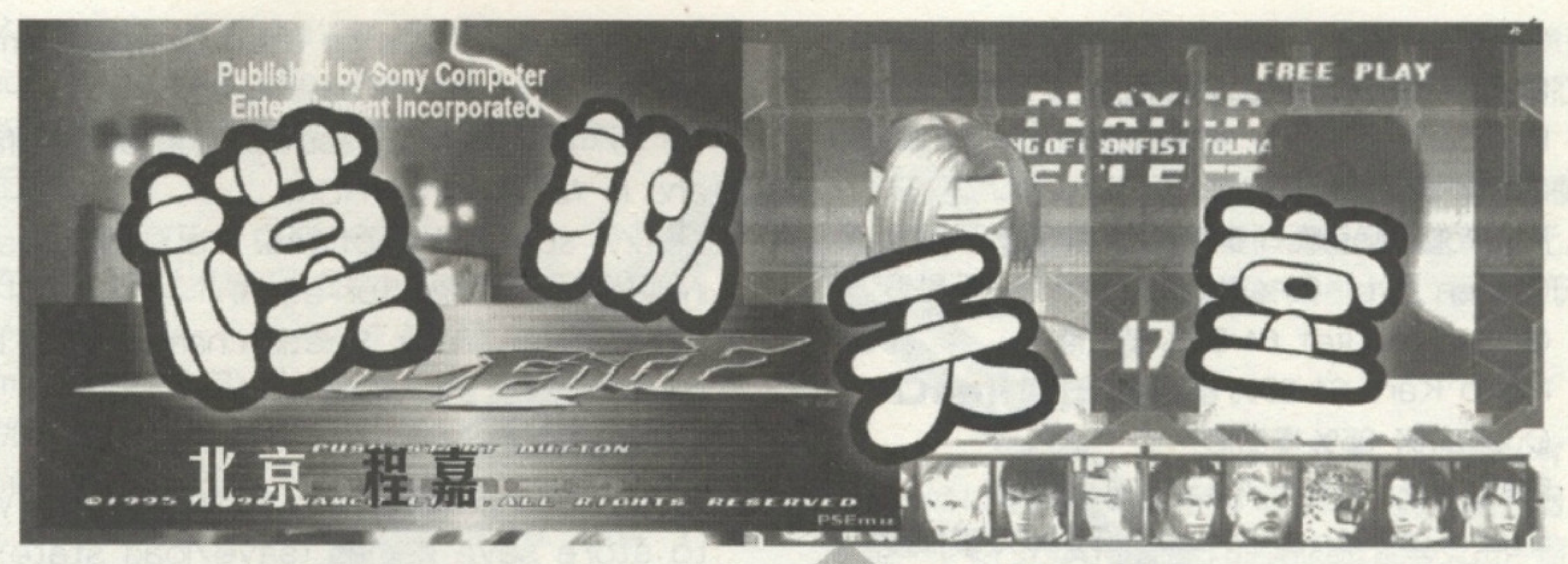
最近一段时间，我发现给新游戏分类越来越难，就象这款《盗贼:黑暗计划》，其中涵盖动作、冒险、角色扮演等诸多因素，所以根据第一印象，将其定性为动作游戏。

游戏里的英雄是一位在战俘营中幸存下来的人，名叫GARRETT。没有煊赫的身世，也没有发达的肌肉，只有一个灵动的头脑和两只可以看穿夜幕的眼睛。这样的条件不作贼作什么？但是，GARRETT和一般的盗贼有一点不同，他是最棒的！这个游戏也象它的主人公一样与众不同，脱离了以往的模式，让玩家以一名盗贼的身份，拨开重重迷雾，探索最终的真相。

游戏的环境是中世纪风格的城市，画风古朴细腻。由于是从事盗贼活动，所以，画面黑多白少。作为盗贼，就不能象阿诺那样发飚了，更多的是潜行、爬行、被刺，很惨吧？不过乐趣就在这里，除了杀人外，隐藏也是一件很刺激的事，因为暴露了自己就意味着死亡。怎么样？不一样吧？再想大屠杀可就难喽。

这款《盗贼:黑暗计划》敢在现在这种动作游戏辈出的时代现身，仰仗的就是丰富的游戏因素和出众的内容，但究竟能否脱颖而出，还要看造化了，毕竟竞争太激烈了。





天使手记

早春三月，风和日丽，万事具备，只缺烦恼。虽然模拟天堂只是和大家暂别了数日，但在这期间模拟器界却发生了"天翻地覆"的变化！惊世奇闻一件接一件地发生，DREAMER真是有点不知从何说起的感觉，大家不要着急，在后面DREAMER会向大家做详细报道的。这之前我先得对一直关心咱们模拟天堂的热心读者道一声"过年好！祝大家在新的一年里鸿运亨通！给大家拜个晚年了"。

★模拟器新闻联播★

本栏目通告

在众玩家、网友、热心读者的一致拥护下和各级领导的关怀下，模拟天堂的网上站点的人气值大幅度提高，计数器疯狂地跳了将近20万下，每天的日访问量已经高达4000-6000人，模拟天堂无可争议地成了中国最大的模拟器站点。我们将提供大量最新的模拟器和ROM下载，并且附带详实的模拟器使用手册！模拟天堂必将成为模拟器爱好者的最终选择！我们的站址还是http://emuheaven.yeah.net(小写)，或直接连接http://www1.263.net.cn/emu，没有上网的朋友也不必担心，我们会把非常重要的模拟器和工具收录在每期的POPSOFT光盘中。

按照时间顺序我来把最重要的新闻报导一下：

传说中的商业版PS模拟器BLEEM发布

第一条重要的新闻就非常惊人，Bleem终于发布了一个Beta版！采用ASM编程，功能极其强大，兼容性非常好，支持MDEC，所以可以显示黑白的CG动画，完全攻克CG不能跳过症，而且速度也非常快！支持DirectX6.0技术，在P200的机器上满屏全速跑PS游戏。经过测试96、97年左右出的PS游戏，很多都可以模拟出。什么PLUGIN也不要，只要运行一个219K的小程序即可！（是不是听起来有些象说胡话？但事实的确如此！BLEEM是真实的）

BTW. 据悉PSEPRO军团彻底覆灭！因为2位作者都已经找到了工作！所以PSEPRO这回真的完了！

KOF98横空出世

令人难以置信，KOF98已经被Neocharity DUMP了！具体情况是这样的(只有DREAMER才如此的了解内情哟)：香港的模拟器爱好者组织了一个团体，每个人出了10几港元买一个KOF98的卡带，然后把它送到了Neocharity，经过几天时间Neocharity就把KOF98轻松搞定了，真是神奇呀！原定KOF98只可以在出了钱的会员中发放，但后来游戏ROM被一个会员泄露给了大陆的一个模拟器站的站长，(先声明不是DREAMER)后来事情败露，Neocharity 一气之下就把SOUND ROM从KOF98里DEL了(这是小道消息)。截止发稿时起KOF98的SOUND ROM已经发布了，大家可以下载完整的KOF98了！但请注意，KOF98是吃内存的大户，所以LOAD速度也是惊人的缓慢。128M的内存一定没有问题，但64M内存的机器就要等相当长的一段时间，更不要提32M以下的机器了！就现在形势来看，没有声音的版本用DANJI玩是最明智的选择，因为它是速度最快的，不仅读人速度惊人，并且运行速度更是无与伦比！

令人吃惊的UltraHLE——真正能玩游戏的N64模拟器！

第一个能够真正地玩任天堂64游戏，而且速度奇快的N64模拟器问世了！这个叫UltraHLE的模拟器能够在PⅡ/300，VooDoo2或者VOODOO女妖上完美(有3D图像和音乐！)地运行马里奥64和ZELDA64等……一些非常优秀的N64游戏，实在是令人难以置信呀！试想想你可以用家中的电脑来玩N64的游戏，那该多么好啊！遗憾的是虽然这个模拟器的效果真是无与伦比，但VOODOO是必须的！也就是说很多没有VOODOO玩家就惨了，虽然DREAMER手上也有一个叫GLID3D.ZIP的工具，号称是可以把普通的显示卡模拟成VOODOO，但成功率不是很高，大家只能试试看。最神奇的是用它居然可以玩ZELDA64！不错，是任天堂刚刚出的N64游戏，属RPG类的，非常优秀！

DREAMER公布一下现在可以运行的游戏清单

Banjo-Kazooie 90%模拟度

Bomberman Hero 96%模拟度

Doom 64 90%模拟度

F1 Pole Position 64 80%模拟度

Golden eye 90%模拟度

Golden Nugget 64 90%模拟度

Mario Kart 64 95%模拟度

Quake 64 95%模拟度

Rampage: World Tour 85%模拟度

Star Fox 64 (JAP and US) 90%模拟度

Super Mario 64 90%模拟度

Tetris 64: Fully Playable 70%模拟度

Wayne Gretzky's 3D Hockey 90%模拟度

The Legend of Zelda 90%模拟度

BTW. 模拟天堂已经将这个模拟器和可以玩的N64游戏上传到了网上，其中包括〈马里奥64！〉和〈ZELDA64！〉，大家可以下载试玩，但请保护其版权。另据可靠消息说这个模拟器将停止开发了，因为模拟器的作者不是要把所有N64的游戏100%模拟出来为盗版者提供机会。他们只是想把N64一些好玩经典的游戏，分享给模拟器玩家们。下面是LONGFAN的Ultra64 High Level Emulator使用说明书，大家注意收看。

★模拟器学堂★

第四讲：Ultra64 High Level Emulator 使用说明书 AND Danji使用简介

Ultra64 High Level Emulator使用说明书

作者：龙凡

Ultra64 High Level Emulator（简称UltraHLE）是由Epsilon和RealityMan开发编制的，是目前唯一能够正常模拟Nintendo64的模拟器。据作者称，他们编制这款软件并没有任何商业目的(免费的)，只是想告诉人们，电脑是可以模拟Nintendo64的！

模拟Nintendo64！？那得需要什么样的电脑哇！要知道，N64用的CPU是64位的R4000A，有93.75MHz，不仅这些，还有一个声音图像处理器，一个DSP绘点处理器(62.5MHz)，36MB内存。但是这么强大的主机你只需要PII233和VOODOO就能完全模拟，太神奇了！作者的编程技术令人钦佩。

运行模拟器时，因不同的电脑会有不同的效果，所以要进行设置。你可以在模拟器界面上设置，也可以直接更改模拟器的配置文件 Ultra.ini，以下是Ultra.ini的内容和详细配置说明

// UltraHLE initialization file V1.0.0

// This file can be used to adjust emulator settings for ROM images.

// The [default] section contains defaults and is followed by ROM.

// specific sections. You can specify individual settings for each.

// ROM image. Section name should be a substring of the ROM title.

default

// Change this path to where you want to store save games (save/load state)

改变存储和载人的文件夹。比如你可以设置成savepath=D:\N64\save\，读取文件时也可到此文件夹里查找。如果什么也不标明，模拟器会默认到你的模拟器文件夹根目录。

// Change this path to where you have your ROM images

rompath=

改变游戏ROM存放的文件夹。比如设置成rompath=D:\N64\rom\，默认是模拟器文件夹根目录。

// Use this line to set default 3DFX resolution

resolution=640,480

设置你的3DFX加速卡的解析度，有521 × 384，640 × 480，800 × 600 (8MB显存)，1024 × 768 (8MB显存)。呵呵，想一想，用1024X768的解析度来玩马里奥64是什么效果？不过这里要说明一下，如果没有PII 400和VOODOO2SLI就不要尝试高解析度模拟，那样会严重降低模拟器速度。

// You can use this to disable sound

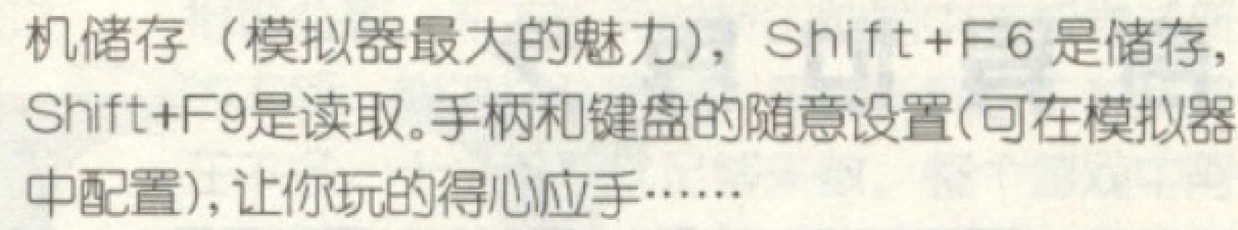
sound=0

声音模拟的开启和关闭。sound=1 是开启，sound=0 是关闭。如果你的机器很慢（象我的200MMX），还想模拟的话，就可以把声音关闭，这样能使速度提升不少，以前的丢帧现象立刻没有了。没关系，耳朵痒痒可以放一张CD听呀。

// Rest of the settings in this file are ROM specific. You probably should.

// not change them. But you can always try

下面这一段是设置游戏ROM的，你可以不改变它们，但你可以尝试一下。因为目前的60多个游戏ROM并不能都完全模拟，将其中的指令轻微地更改，或许能模拟出一些新游戏来。



// alttitle - name to display in listbox instead of the real title

将游戏名称显示到列表框中,代替原来的游戏名称(即默认名称)。

// comment - comment to display in listbox.

在备注里写上你的话,即comment=你的备注。

// optimize - level of MIPS->X86 compiler optimizations (1..3)

优化MIPS->X86,共有3个级别,你可以在optimize=1~3中选择。

// viewport - assumed n64 res (autodetected usually)

设置N64的窗口,一般为自动设定,你也可以设置成数值位×××,×××。

// directsp - must be 1 (rcp emulation style)

RCP模拟样式,但这一指令必须为1。

// osrange - defines the area in boot image where there is code speeds up.

// loading, by default 1MB is assumed). Not necessary.

OS范围,定义区域里的文件代码。

// patch - apply a patch to the game. Most are internal hacks, but there.

// are two generic ones you can add:

// patch=-1, ADDRESS, word DATA.

// patch=-1, ADDRESS, byte DATA.

// These write a word or byte of data to a given memory address.

// every frame. This can be used to enable cheats etc.

设置补丁,也就是将补丁加到游戏中。你可以以patch=-1、地址、字数据和patch=-1、地址、字节数据来加入。

// defaults for all roms

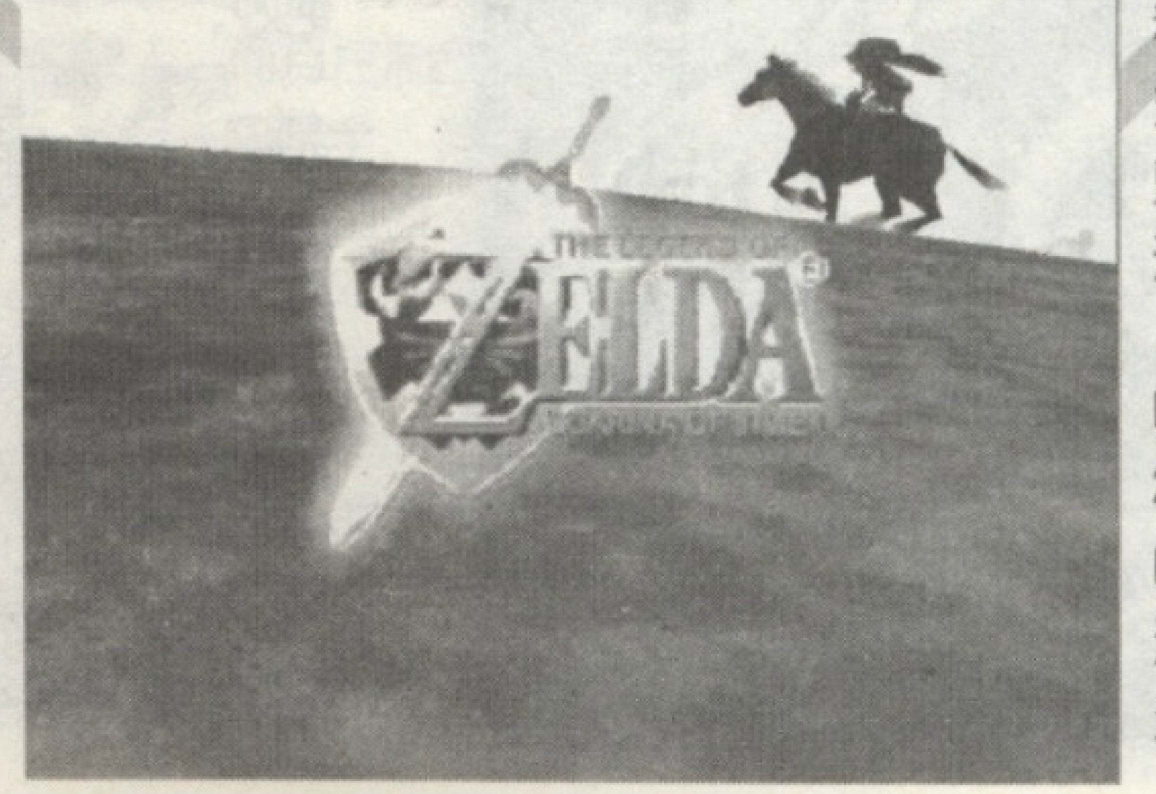
optimize=2

directsp=1

等等……

你可以在这里设置默认所有游戏的设定。

在电脑上的模拟器,通常都会有它特有的、超出游戏机的一些功能,UltraHLE也不例外。它具有抓图(在游戏时按F10键),图片保存格式为TGA。随机储存(模拟器最大的魅力),Shift+F6是储存,Shift+F9是读取。手柄和键盘的随意设置(可在模拟器中配置),让你玩的得心应手……



总之,UltraHLE是一个出色的Nintendo64模拟器,它的开发成功,标志着模拟器已经迈进64位元。呵呵,我想下一个目标该是DreamCast吧。祝大家玩得愉快!

Danji使用简介:

作者:FIGHTER(街霸)

DANJI是韩国人编写的NEOGEO游戏模拟器,最初是一个专门为真侍魂制作的模拟器,能够支持声音,而且速度相当高。后来演化为能够支持多个NEOGEO游戏的模拟器,但由于当时它的风头都被NEORAGE和MAME盖过了,同时它的功能也实在不够多,连NEOGEM也比不上,所以注意它的人不多。在KOF98推出后,它推出了一个新版本,虽然操作方式还是存在一些很大的问题,但速度和新增加的双打功能可独领风骚。我个人认为它是运行KOF98最好的模拟器。

DANJI支持压缩文件,但不是流行的ZIP文件,而是ARJ,当四个BIN文件生成后,可以把KOF98的ROM文件删掉。把4个BIN文件用ARJ压缩为KOF98.ARJ,同样,如果是KOF97的话,文件名为KOF98.ARJ。经过压缩后的文件比起原来的ROM文件字节少了很多,原来的KOF98 有25.4M,现在只有23.5M了,省了不少容量。经过ROM处理后,开始定义键盘,用任意文本编辑器编辑DANJIKEY.INI。文件打开后发现有长串的数字,这是键盘的编码,它们的排列是start,select,上,下,左,右,A,B,C,D,对应NEOGEO的控制键,第二行是2P的。键盘编码可以在附带的KEY.TXT中获得。

键盘定义后,输入danji kof98就可以进入游戏了。在游戏中,功能键是F1=RESET,F5=手动跳帧(速度慢时可以按这里),F6=自动跳帧(多快的CPU也不用"怕"了),F7=1P 键盘切换,F8=1P摇杆切换。DANJI是没有截图和暂停键的。

同时,DANJI支持多种显示模式,包括320×240和640×480的正常模式和抽线模式,如果在进入游戏后,出现屏幕变蓝的话,可以用带显示模式的参数运行,例如:

danji kof98 -12 其中12是DANJI的显示参数之一,参数从0-20不等,10-20是解决蓝屏幕问题的显示模式,自己试一试吧。(上述模拟器收录于大众软件CD模拟天堂栏目)

奇异世界之 阿比逃亡记 II

Oddworld: Abe's Exoddus

上海　北斗工作室

如果你没有在《奇异世界之阿比历险记》(Oddworld: Abe's Oddysee)中接触过奇异世界里的生物们，或者仅仅是听说过的话，那么对从《奇异世界之阿比历险记》衍生出的《奇异世界之阿比逃亡记 》(Oddworld: Abe's Exoddus)给你的第一感觉，也许是形象怪异的主角，但要是因此而错过了这样一款不可多得的动作冒险类佳作，那就太可惜了。为何要对这个其貌不扬的游戏作出这样高的评价呢？那就先看看在众多游戏中《阿比逃亡记》究竟有什么值得令人注意的。

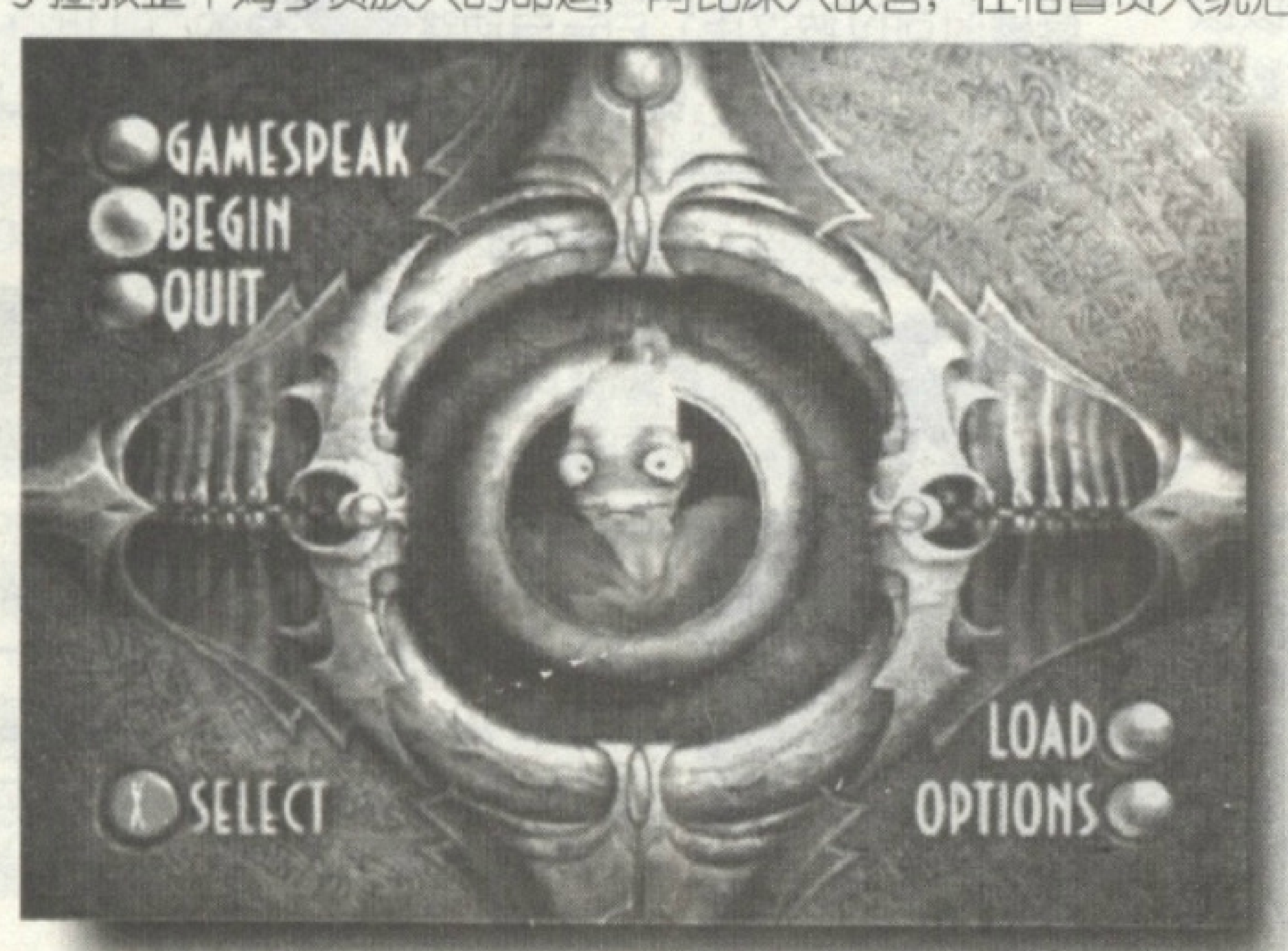
该系列曾在E3上得奖。

出自名门GT Interactive。

电脑游戏进军奥斯卡的第一候选人，申请参选最佳动画短片奖。

当然这些也许并不能保证它就是货真价实的好游戏，但是吸引我们的注意力，应该是绰绰有余了。因此，我陷入《阿比逃亡记》中，开始了拯救同伴的惊天大行动，从此一发不可收拾。

《阿比逃亡记》的故事发生在前作之后，阿比发现格鲁贡人为了生产热销产品“灵魂风暴酒”，通过电击让姆多贡人流泪和强迫姆多贡人挖自己祖先的坟墓来获得制酒原料眼泪和骨头。为了拯救整个姆多贡族人的命运，阿比深入敌营，在格鲁贡人统治的工厂及矿区里，展开了一场惊天动地的营救行动，吹响了向格鲁贡人的统治宣战的号角！



《阿比逃亡记》的开场动画可谓无可挑剔，如果说好的开始是成功的一半的话，它在这一半完全可以得到满分。虽然几乎所有的游戏开发者们都在尽心尽力地想给你一个良好的第一印象，但是能做到如同《阿比逃亡记》开场动画中那样长达6分多钟，层次感清晰的实在不多。对于这段动画作任何的描述都令我感到有些辞不达意，实在是太精美了！而事实上，在笔者玩完整部游戏之后，更认为游戏中的动画简直可以说是绝佳的艺术品。难怪制作小组能够将游戏中所有的过场动画剪辑之后，做成电影短片在全美部分影院公映以获得参加奥斯卡奖角逐的资格。

《阿比逃亡记》中的音响即使不是出类拔萃的，也决不至于使游戏有任何的失色。在空旷的矿场中的回声十分逼真，带有浓重鼻音的阿比式口音充满了喜剧效果，背景音乐很恰当地烘托了气氛，这足以展现奇异世界中的处处危机步步惊心又时不时的妙趣横生。配合动画的音效就更不用多说什么，一言以蔽之，就是绝妙。

尽管《阿比逃亡记》在声光方面的表现是非常出色的，但是作为游戏，娱乐性始终是最重要的，而这一点正是这个游戏的最闪光之处。

这个游戏的主要概念是动作。动作元素是象这样的2D游戏所必须的。主角的基本动作有跑、跳、滚、上攀、蹲下、投掷、遇到敌人在ZZZzzz...时还可以蹑手蹑脚地溜过，游戏中玩家主要是靠各种动作加以组合。在各关中还

会有很详尽的说明指导你，这不能不说是游戏开发者的体贴之处。游戏中大量的动作场面都是依靠玩家熟练的身手来完成，但这仅仅是游戏的一部分。而游戏的冒险元素则体现在独一无二的Gamespeak功能上。经历过奇异世界中的一切的人能够理解，通篇游戏中不依靠任何的武器，与“人”的交流是如此的重要以至于那种先射击后谈话的模式在这里完全行不通。交流的基础是“你好”、“跟我来”、“干活儿”、“等着”这几个短句（用阿比那浓重的鼻音说出来的英语实在有点听不大明白，不过会习惯的），但是在此基础上为了安抚那些生气的、



疯狂的、或是被死亡的悲惨画面打击成神经质的姆多贡同伴们，阿比必须进一步经常地、系统地使用诸如“对不起”或是“停下来”的语句，可以拍拍他们的肩，表示一下同情和安慰，也可以作出气急败坏的样子来上那么一拳一脚，使不太规矩的姆多贡安静下来。理解gamespeak是进行这个游戏的基础。而且，可以在主菜单上选择查看gamespeak去熟悉并且记录下来。阿比拥有唯一一招进攻性的技能是“放屁”。无疑的，这个技能有点儿不登大雅之堂，但它在游戏中是很关键的一项特性，摒弃我们对屁的的一贯偏见，“放屁”是个有十足幽默感的设计。你也可以说它低级趣味，但是比起用杀伤力极强的武器把人打得血肉横飞，“放屁”实在是很和平的进攻方式，引爆炸弹，迷惑敌人，也可以令悲伤的同类破涕为笑。当然它也不是万试万灵的，因此游戏的解谜才会令人兴致勃勃。此外，由于游戏中阿比还可以控制敌人，而且控制敌人时，从跑、跳到Gamespeak式的喊话，不但一应俱全，甚至还能拥有控制敌人的特殊能力。比如斯立格可以举枪射击，格鲁贡可以命令斯立格行动。也许，你很难找到哪个游戏的角色拥有如此多的本领，即使大红大紫的劳拉也无法和阿比相提并论。

在拥有了如此之多的本领之后，你一定会担心无法记住那样多的本领。但是《阿比逃亡记》的关卡设计非常平衡合理，这样的担心完全是多余的。从第一关开始，游戏就开始教会我们各种阿比的本领，而所遇到的谜题始终与我们所学会的本领相得益彰。在不断面对新的难题中不断尝试新的本领，能这样让笔者一直有新鲜感的游戏实在不多，十个手指就足够来数。整个游戏中阿比将遇到各种各样的难题，观察环境之后策划并尝试设想的解谜方案来通过障碍使我们在游戏中获得最大的乐趣。在这一过程中，我们不知不觉中就已学会阿比的各种本领，并能够在以后的同类谜题中运用。而且，与其他游戏不同之处，大多数动作冒险游戏只是要求主角能破解谜题，继续往新的关卡行进就可以了。但在《阿比逃亡记》中，阿比除了要保全自身之外，还要在危机四伏的情况下想方设法救出自己的同胞，因此娱乐元素在此又得以加强。要知道，若是救不到90个同胞就看不到好的结局了。而若是要达到游戏的完美结局，救出300个姆多贡同胞，那么就必须发掘出所有的隐藏地点。而我们很大一部分的成就感就来自找到隐藏地点，并在其中近乎变态的机关或是看守的威胁下将同胞胜利救出。

和一代比较，《阿比逃亡记》的进步表现在它的双人控制模式和减少了游戏中无谓的繁琐之处。现在可以通过All O'ya一次召唤数个姆多贡，而不用一个一个地带领。玩过一代的人不会忘记存盘的痛苦，不是每一处都可以存储进度，这一点也得到了改进，Quicksave的功能使得你可以随时把进度保存，万一阿比不幸牺牲（这简直是无法避免的），游戏自动跳回快速保存的地方。在减少无效劳动的同时，阿比的难度并没有降低，由于谜题设计的更富挑战性，游戏的乐趣甚至可以说是增加了。

我向喜好动作冒险游戏的玩家推荐这款《阿比逃亡记》，希望各位尝试一下。



初试《黑暗复仇》

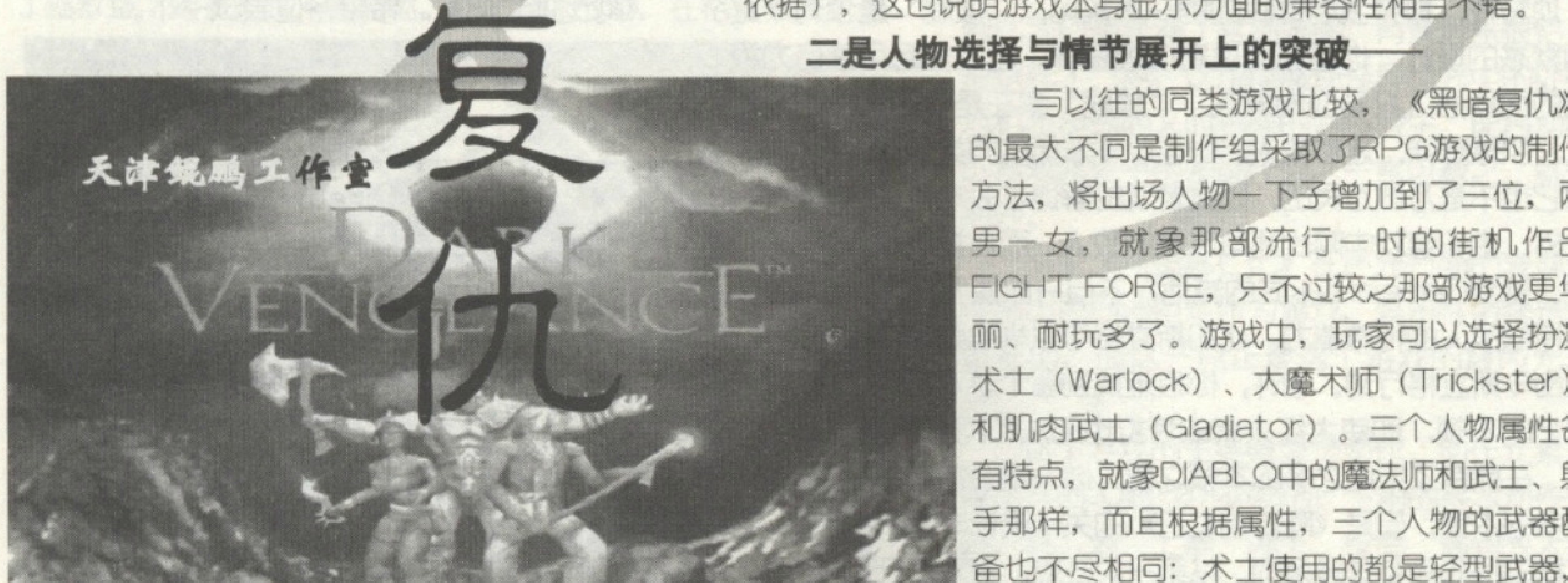
天津鲲鹏工作室

有道是："总把新桃换旧符"，在朋友们的争相"怂恿"下，笔者倾囊中所有，升级了自己的"老奔"。没料到，在"高烧级"配置上，跑什么游戏好象都"专职"得慌。原先的QUAKE II、UNREAL等本来跑得好好的，可换到了这台机器上，怎么看怎么不顺眼，难道就不能表现得再出色点儿吗？我这可是超高级游戏配置哟。正在小弟不停地暗叹"升级"失误，并为最近没有什么好游戏焦虑之时，一阵"流星雨"送来了这部GT Interactive和Reality Bytes公司联手推出的《黑暗复仇》(Dark Vengeance)，激动得我是——热泪盈眶啊（这是幸福的泪、喜悦的泪、贪婪的泪……）！

这部游戏属于时下比较流行的那种第三人称视角动作冒险类游戏，动作为主，冒险为辅。与不久前推出的《异教徒II》有些相似之处，同时也佐以一些解谜成份，历经千难万险，正义最终战胜邪恶的激情故事。不过，游戏并没有象《异教徒II》那样，不伦不类地加人大段大段的NPC对话（又不是RPG，加那么多无聊的废话有什么意义呢），过场动画的表现形式极为自由，有兴趣的尽管去看，而专注于剧情发展的则尽可趁热打铁地玩下去，保持了游戏的可玩性和自由度。纵观《黑暗复仇》，与去年以来包括《地城奇兵》、《古墓丽影III》、《异教徒II》及《国王密使VIII》等几部第三人称视角游戏作品比较，具有以下四个方面的突破：

一是画面质量和视觉效果上的突破——

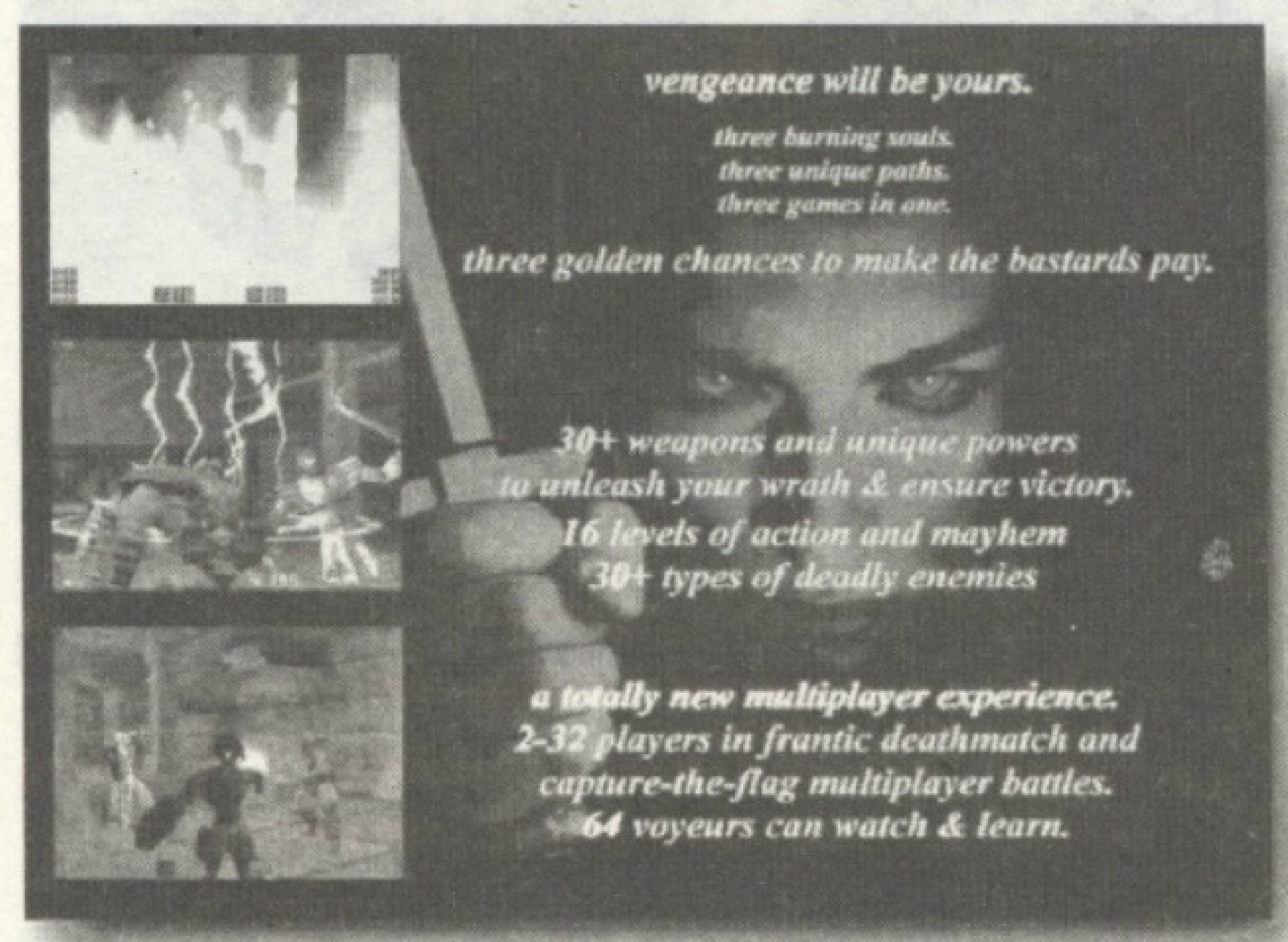
《黑暗复仇》的画面质量和视觉效果，笔者个人认为是自从"升级"机器后所见到的表现最佳的游戏。在游戏默认的640×480的解析度下，人物、建筑、怪物及所有故事中出现的背景看起来都十分真实。特别是在纹理表现、雾化、灯光、贴图表现等方面，在TNT几乎毙掉Voodoo II的优异性能支持下，游戏绝对可以提供给玩家一种前所未有的视觉感受。不知道玩过FF VII的朋友是否还对克劳德挥刀一瞬间的精彩动画表现记忆犹新，多少玩家当时都在慨叹：要不是光有动画该多好啊！OK，现在大家的这种愿望不必等到FF VIII便可实现了。在《黑暗复仇》中，三位主角会随着游戏的深入而先后得到多达30多种的各种冷兵器和魔法兵器，试着挥一下吧，看到耀眼的弧光了吗？爽啊！另外，每一种武器都可以使出必杀技和绝杀技，而且招式各异，再配上极为炫目的光彩和背景，以往RPG中的超级动画表演在这里都被即时地表现了出来。游戏最高可以上到1280×1024的解析度，当然，这个标准也要你的3D显示卡和显示器的共同配合。为了检验《黑暗复仇》对显示的依赖性，我们分别在配备有DIAMOND MONSTER II/VOODOO II/8M、华硕V3000和精英I740/4M等显示卡的同等配置机器上测试游戏在不同显示卡上的表现情况，结果，除了精英I740/4M的表现效果稍有欠缺（雾化效果不甚明显，爆炸后的烟雾边缘过渡不太漂亮）外，在其它几块显示卡上的效果基本没有什么太大的区别（只不过是运行速度和帧数的区别，但由于显存标准的不统一，此条不成为显示卡性能的测试依据），这也说明游戏本身显示方面的兼容性相当不错。



二是人物选择与情节展开上的突破——

与以往的同类游戏比较，《黑暗复仇》的最大不同是制作组采取了RPG游戏的制作方法，将出场人物一下子增加到了三位，两男一女，就象那部流行一时的街机作品FIGHT FORCE，只不过较之那部游戏更华丽、耐玩多了。游戏中，玩家可以选择扮演术士(Warlock)、大魔术师(Trickster)和肌肉武士(Gladiator)。三个人物属性各有特点，就象DIABLO中的魔法师和武士、射手那样，而且根据属性，三个人物的武器配备也不尽相同：术士使用的都是轻型武器，规模小但杀伤力极大；大魔法师拥有各种强

力的魔器，破坏范围极广；肌肉武士自然是“猛男”系列，擅长重型兵器，虽然使起来虎虎有生气，但每一击的杀伤力并不见得比那些轻型武器强多少。另外，武器功用的发挥也十分有特点，即使是刀枪剑斧之类的“冷兵器”也都有其各自配合的魔法效果，且数量有限，在游戏中一定要精心安



排。游戏中先后会出现40多种敌人，从初级的蜘蛛战士、死神武士、幽灵战士、恶魔、天使，到每关终结的异形“BOSS”，每个家伙都有着自己独特的超级武器、魔法和道具，应了那句话：看一看也是享受。剧情方面，制作组好象也是要与RPG游戏拼一下，选择三个人物中的任何一名，玩家会在游戏中遇到不同的剧情、怪物和背景画面，这一点让笔者不由想起了DIABLO，Reality Bytes看来是和BLIZZARD较上了劲，《黑暗复仇》是不是有点象DIABLO的3D冒险版？！

三是关卡设计与游戏难度上的突破——

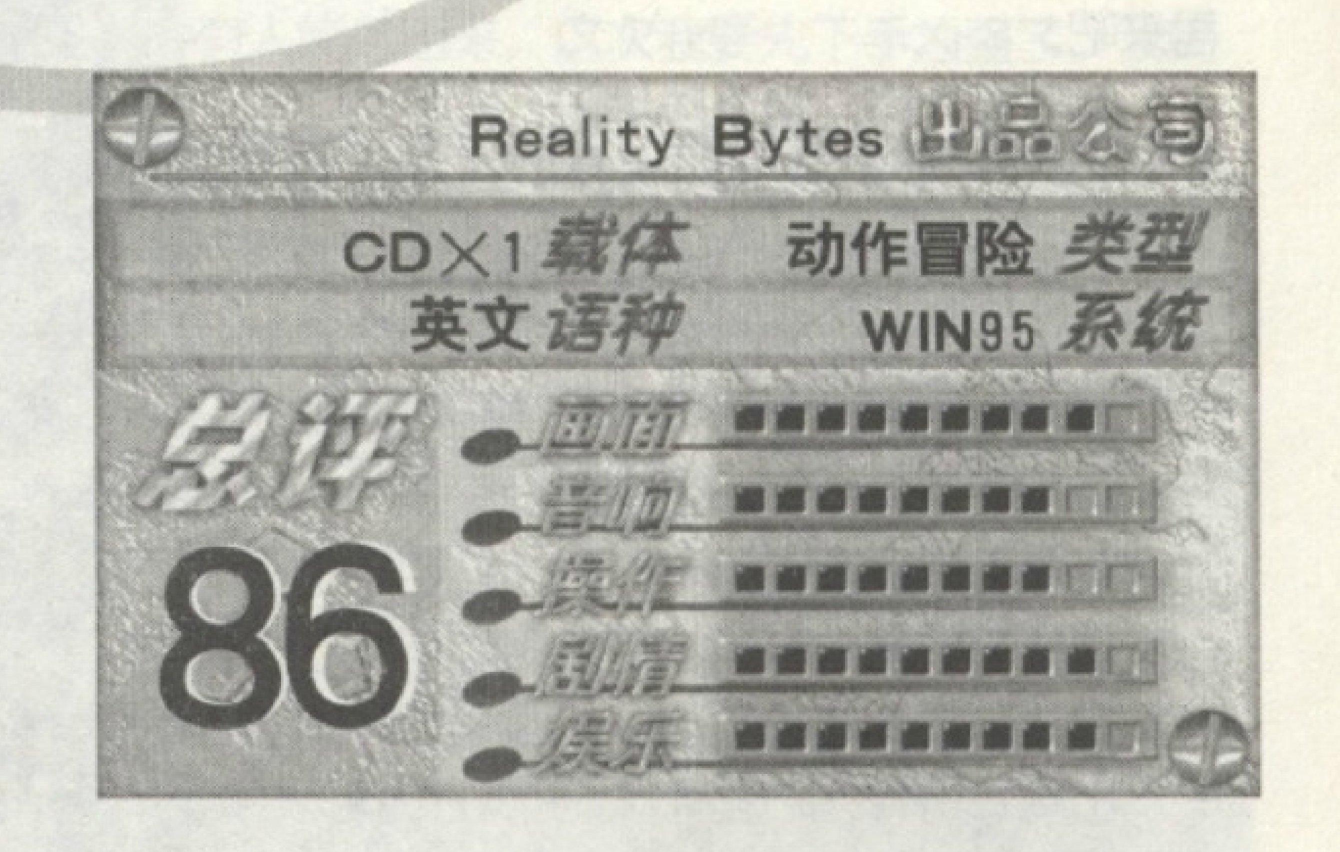
游戏在关卡的设计方面也独具匠心，没有象《地城奇兵》那样，为了增强游戏的可玩性大幅度“残酷”地提高迷宫的难度，让大家越到后来越有一种“玩不下去”的感觉。《黑暗复仇》的关卡难度适中，40多种妖魔鬼怪虽然难缠但也并非不可战胜，而且迷宫系统也还能让人接受，只要在搜索的时候注意留心，不要跑得太快就成了。游戏中不会出现走错路只能等死的窘境，如果玩家在探索迷宫的过程中误入歧途，没关系，回头再来吧。《黑暗复仇》最大的妙处还在于游戏难度虽然不低，但游戏开发组在正式发行的游戏版本菜单中居然加入了“作弊菜单”一项，爽啊！到目前为止，Reality Bytes的这种做法大约该是前无古人。笔者非常赞同，毕竟，谁制作的游戏破解能比设计者本人制作的更高明呢？！另外，现在的游戏难度越来越高，象《古墓丽影III》那样，简直有点折磨人的味道，拿到游戏如果没有“秘技”，除了专业“骨灰”，又有谁有那么多时间和精力呢。Reality Bytes的这种“自我牺牲”精神实在值得大家学习。而且，这样一来，游戏的可玩性也进一步增强了。

四是音响效果与背景音乐上有突破——

《黑暗复仇》的声音制作绝对一流，按照README上的说明，游戏支持目前最流行的EAX（环境音效）和“A3D”。由于我们测试条件所限，工作室没有配备支持EAX的创新SB LIVE！但由于新近“升级”到了“A3D2.0”的MX300，这家伙也是目前的稀罕物了，来自各地的评测数据表明，其性能已达巅峰。《黑暗复仇》在MX300上的表现可以说是惊人的，即使你不是什么专业人士，也可以很自然地分辨出各种武器在打击过程中声音的异同，或沉缓铿锵、或清脆、或尖锐，兵器的破空之声，各种魔法，火系、电系、电系、雷系等的表现效果音都是那么真实，配上创新SOUNDWORKS2.1的演绎，那首歌怎么唱来着？“仿佛在耳边……”游戏的前景音乐一改以往3D动作冒险游戏阴森、恐怖的氛围，每一关的背景音乐时急时缓，时激烈时悠婉，甚至还不时加入一些小的变奏曲，无形中为神秘的冒险增添了些许奇趣。

《黑暗复仇》的联机性能也相当的优越，游戏可以支持32个玩家和64个观众，多人游戏可以支持TCP/IP模式，我们分别用几种速率联了一下，除了56K的连接速度不算太稳定外，联机游戏速度的综合指标还算不错。另外，《黑暗复仇》还提供了传统的死亡竞赛模式和团队合作模式供选，虽然难度大了些，但值得一试。

从笔者的眼光来分析，《黑暗复仇》绝对是目前所有上市3D动作冒险游戏中表现最出色、效果最完美、综合评价指数相对较高的上佳之作，诚如《PC GAMES》所言：Dark Vengeance的成就使它绝对有理由成为一个时期的游戏典范。







半条命

安徽 吴刚

引子

嗨，大家好，我叫Gordon Freeman，毕业于麻省理工学院，在黑山研究工厂不规则材料研究所工作，这是个从事与军事有关的高技术研究单位。今天我起晚了，登上工厂的运送缆车，看了看手表，已经8:47了，我迟到了。从这里到我的研究所还有不短的路程，因此我想先把黑山研究工厂大概介绍一下。

黑山研究工厂可不是一座普通的工厂，这里进行有关军事方面的研究和生产，下辖许多研究所，从事不同项目和课题的研究。当然，研究的内容都是严格保密的，我们所是专门研究不规则材料的。整个工厂建在地下几百米的深处，在工厂周围，驻有军队和特种部队，武装直升机在工厂的上空盘旋，连一只蚊子都休想从这里经过，真可谓戒备森严。

终于到了，里面的警卫走过来为我打开缆车门，告诉我今天迟到了，大家都在等我。进入研究所，和大家打个招呼，先到主任办公室报个到，发现主任正和一个穿蓝西服的家伙商讨着什么。这个家伙刚才在研究所门口的缆车里见过，大概是政府派来的代表吧，看来主任这会儿正忙，我等会再来吧。

来到更衣室，换上防护服，向我的工作地点走去。我工作的地方在研究所的最底层，主要从事操作和控制反应堆，并给其添加燃料。进入反应堆控制室，按下启动按钮，反应堆开始工作了，听了听运行的声音，一切正常。操作台上的指示灯亮了，告诉我该给反应堆添加燃料了。我走下控制台，将一车燃料送进反应堆，意想不到的事情发生了，不知是什么地方出了差错，反应堆发出刺耳的轰鸣，整个大地都在颤抖，四周警报响成一片，反应堆放射出诡异的绿光。一道绿光闪过之后，哇，这是什么地方，是地狱吗？我仿佛来到了一个奇异的世界，周围出现了一群面目可憎的怪物，挥动着利爪，张开血盆大口向我扑过来……又是一道绿光闪过，刚才的一切都消失了，只见漆黑一片，死一般的寂静，只有心跳和急促的呼吸声……

第一章 逃离地狱

不知过了多久，当我醒来时，反应堆已炸了个底朝天，周围一片狼藉，我摇摇晃晃地走出被炸坏的大门，看见几位同事都倒在血泊中，一位幸存的科学家正在给一名警卫做人工呼吸，周围不时传来爆炸声和墙壁的倒塌声。我得尽快离开这个鬼地方！

我灵活地跳过一个个障碍，避开致命的激光，捡起门旁的撬棍，在电梯旁看到令人吃惊的一幕——一只在梦幻中才能见到的怪物正在攻击一名警卫，看来这一切都变成现实了。警卫惨叫着倒下了，我挥舞着撬棍将两只僵尸怪的脑袋砸了个稀巴烂。捡起警卫的手枪，快步







来到中央控制室，这里的警卫不知跑到什么地方去了，而研究所的大门只有他才能打开，看来我得另找出路了。

钻进刚才炸开的靠近地面的通风口，解决掉里面的两个小怪物，顺着倒塌的箱子钻出上面的通风口，来到通往禁区的走廊，看见主任正在和小怪物搏斗。由于门从里面锁上了，我爱莫能助。"砰"一声枪响从前面传来，我过去一看，发现守卫禁区的警卫和一个僵尸怪同归于尽了。通过被炸开的禁区大门，我受到了几个长得象蠕虫一样的怪物的欢迎。打发了它们后，来到一个三叉路口，右边门上标有骷髅的房间二楼有个储藏室，我让里面的科学家打开大门，里面有弹药和手雷。向左有两个巨大的正在转动着的风扇，旁边的房间里有个全身闪着绿光的怪物企图暗算我，它自然没能得逞。前面的路被铁栅栏所阻挡，由下水道来到对面，拐过几个弯，跳到对面的升降台，拉下开关，干掉对面出现的几个小怪物，随着升降台来到下层。前面的铁桥被一个小怪物弄断了，只好从旁边的管道爬过去。干掉房顶上的长舌怪和对面的怪物，顺流而下来到对面，从运输线上的箱子上跳到对面，前面出现了一部电梯。

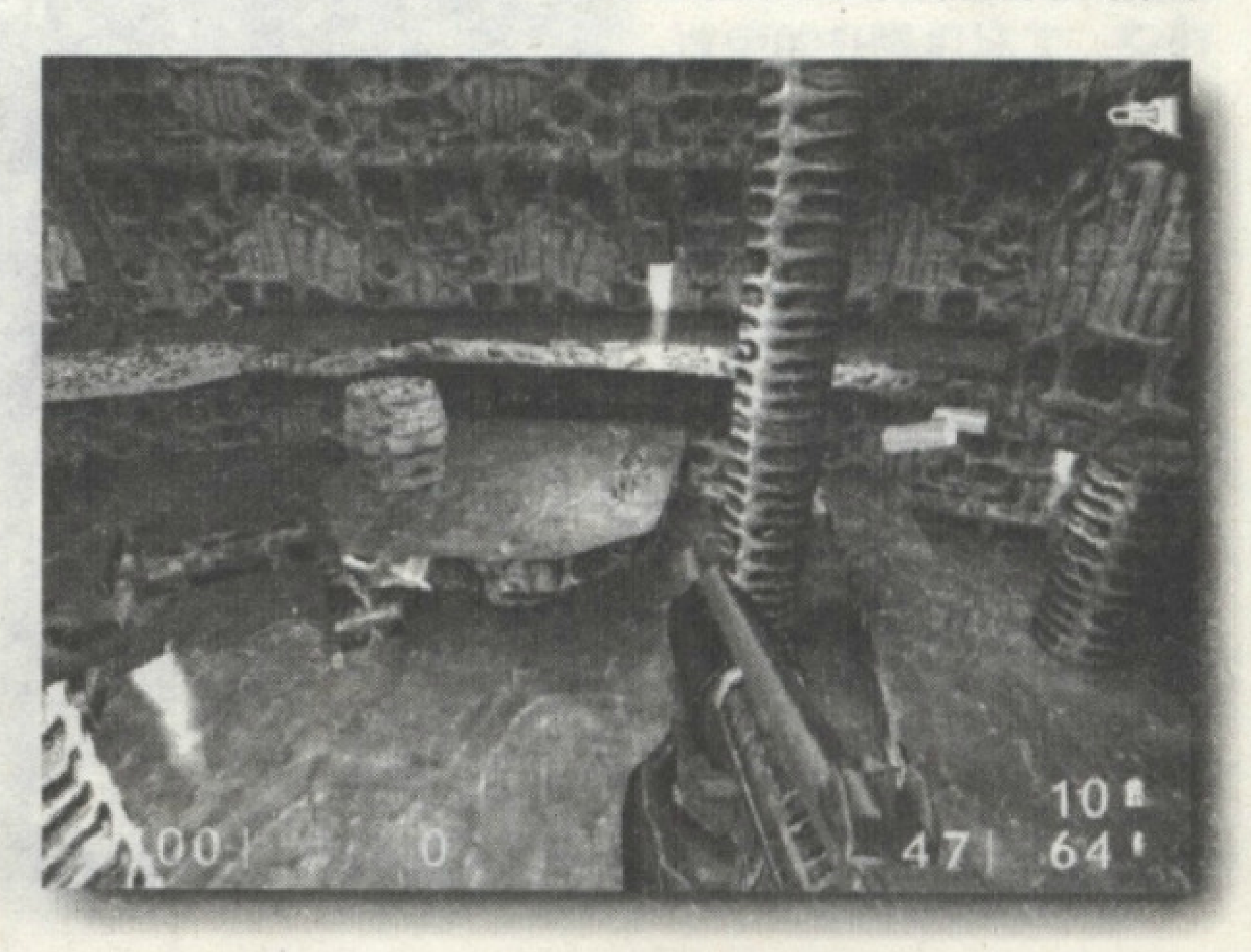
走出电梯，前面的走廊已被强大的电流封锁，从地面上的通风口来到配电房（小心长舌怪），关掉电源。砸碎对面的玻璃，进入一个光线较为充足的区域。这里的房间全都上了锁，过道尽头是警卫室。我干掉企图偷袭警卫的僵尸怪，进入警卫室补充一些弹药，再从厨房的窗子跳进去，关掉电源，打开手电，敲开旁边的通风口，干掉里面的三个小怪物，进入通风口（途中会掉下来，需重新爬入）。

在通风口的尽头，看到一名科学家惨死在自动机枪之下。从通风口跳下，躲到箱子后面，推动箱子向机枪移动，关闭自动机枪的发射开关。对面是储藏室，可补充一些弹药。进入左边的过道，干掉里面的小怪物，来到二楼。前面是科学家的办公室，里面房间内躲藏着许多怪物（最好请求警卫掩护），通过之后来到三楼（下面的储藏室有许多弹药），沿着走廊来到餐厅，旁边的小门通向四楼，可惜门从里面锁住了。打碎封住餐厅小门的木条，进入一条昏暗的通道。在通道尽头干掉两个正在就餐的僵尸怪，打开旁边的小门，进入冷藏室，干掉追赶科学家的小怪物。打开运输线的开关，爬进货架上的通风口，通过运输线上的吊篮，进入对面的通风口，最终来到一个光线昏暗满是长舌怪的房间，上面的通风口通向四楼。四楼的电梯已经坏了，旁边的小门又被反锁，透过玻璃我再次看见了那个神秘的蓝衣人，只见他整整领带，朝我冷漠地一笑，转身走开了。看来只有从电梯通道中的梯子逃生了。

经过一系列跳跃，我来到了电梯顶上，由通风口进入电梯。走出电梯，右边控制室的门从里面锁上了，左边的大门也打不开，只有从火警紧急出口逃生了。小心地跳过前面道路上的各种障碍（要留神暗藏的怪物和自动机枪），当我走出火警出口时，看到对面的天桥上站着蓝衣人，但当我追上天桥时，早已不见了他的踪影，却看到一名士兵正举枪向一名科学家射击，科学家应声倒在了血泊中，这使我十分震惊，那家伙又向我开枪了。"嗨，你疯了吗？"回答我的只是一阵枪声，现在我明白了，我不仅要面对凶猛的怪物，还有这些武装到牙齿的士兵。为了生存，弄清事情的真相，除了战斗别无选择。

我端起枪，一边射击一边往前走，前面的士兵源源不断地涌了进来，我一路杀将过去，来到一个丁字路口，在右边的小仓库里补充了一点体力。右边过道上有三挺自动机枪，倘若没有手雷的话那就惨了。最终在前面的仓库里，我找到了通向地面的电梯。

当我走出电梯，见到大门外的蓝天白云和灿烂的阳光，终于逃出地狱了！不好，发现士兵。他们显然没想到里面会有人能逃出来，这次我要先下手为强了。我端



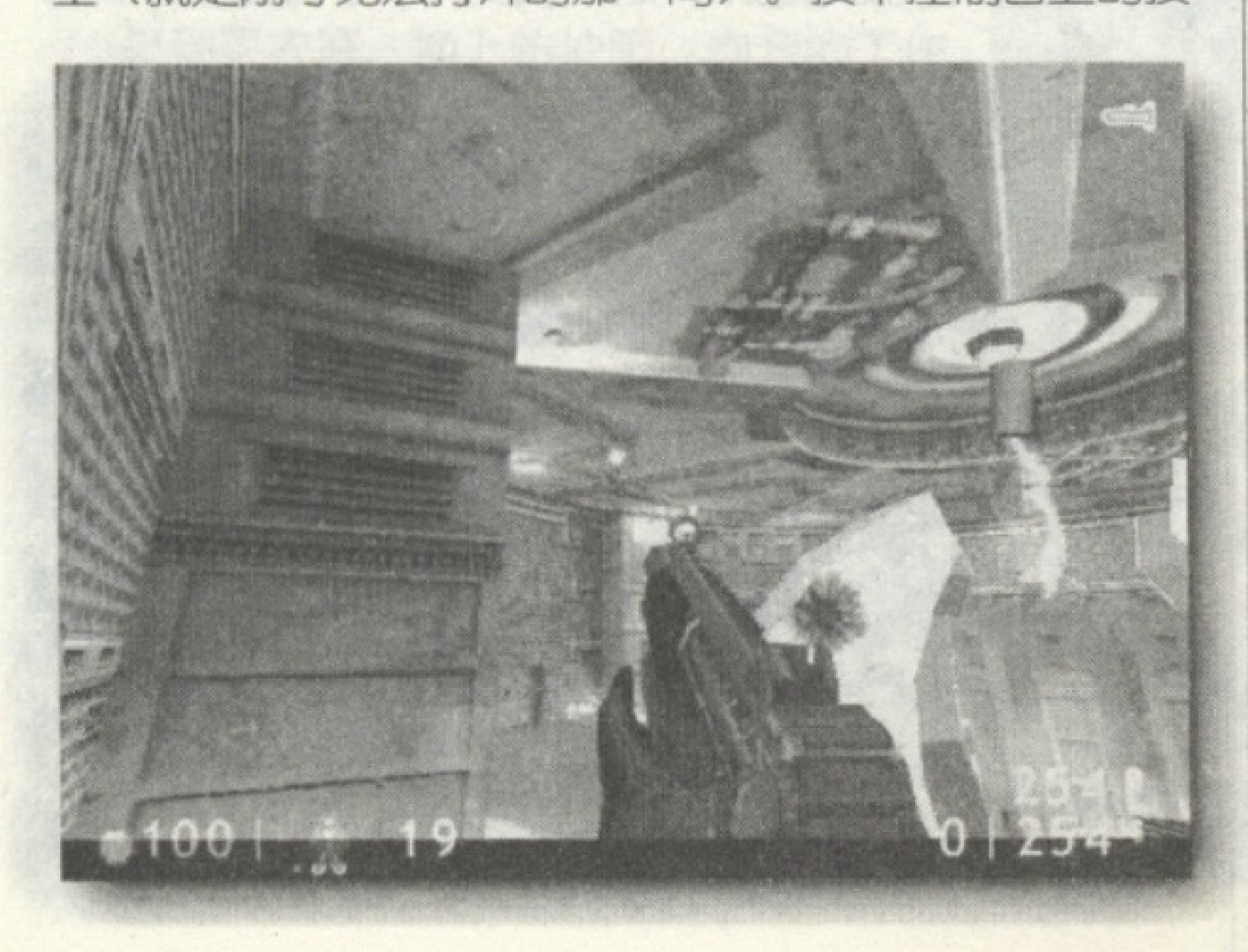




着枪朝门外扑过去，一出大门就后悔了，这里是个露天仓库，除了士兵还有运输机，士兵源源不断地被运送下来，周围是高墙加铁丝网，真是插翅难飞。轰隆隆，敌人开始炮击了，周围的集装箱被炸得粉碎，看来我得找个地方躲躲了。前面正好有个储藏室，我一头扎了进去。这时炮击更加猛烈，大地在颤抖，我好象就是波涛汹涌的大海上的一叶小舟，差点连隔夜饭都吐了出来。

不知过了多久，炮击停止了，我这才仔细打量周围的环境，这里光线幽暗，在前面发现一扇小门。当我推开小门，发现这是个巨大的天井，大排气扇呼呼地向外排风，这里连接着研究所的所有通风管道，并为之提供新鲜空气。头顶上忽然传来了"隆隆"的声音，一架大型运输机正在向下运送士兵，不能再犹豫了，我飞身向下面的通风口跳过去，干掉守在门口的士兵，快步钻进通风管道。

通风管道的尽头是一个小型的天井，里面有一台正在转动的排气扇，下面是三个通风管道。上面两个管道是死胡同，在里面可以补充一些体力和弹药。进入下面的通风管道，当我再次钻出管道时，发现来到一间控制室（就是刚才无法打开的那一间）。按下控制台上的按



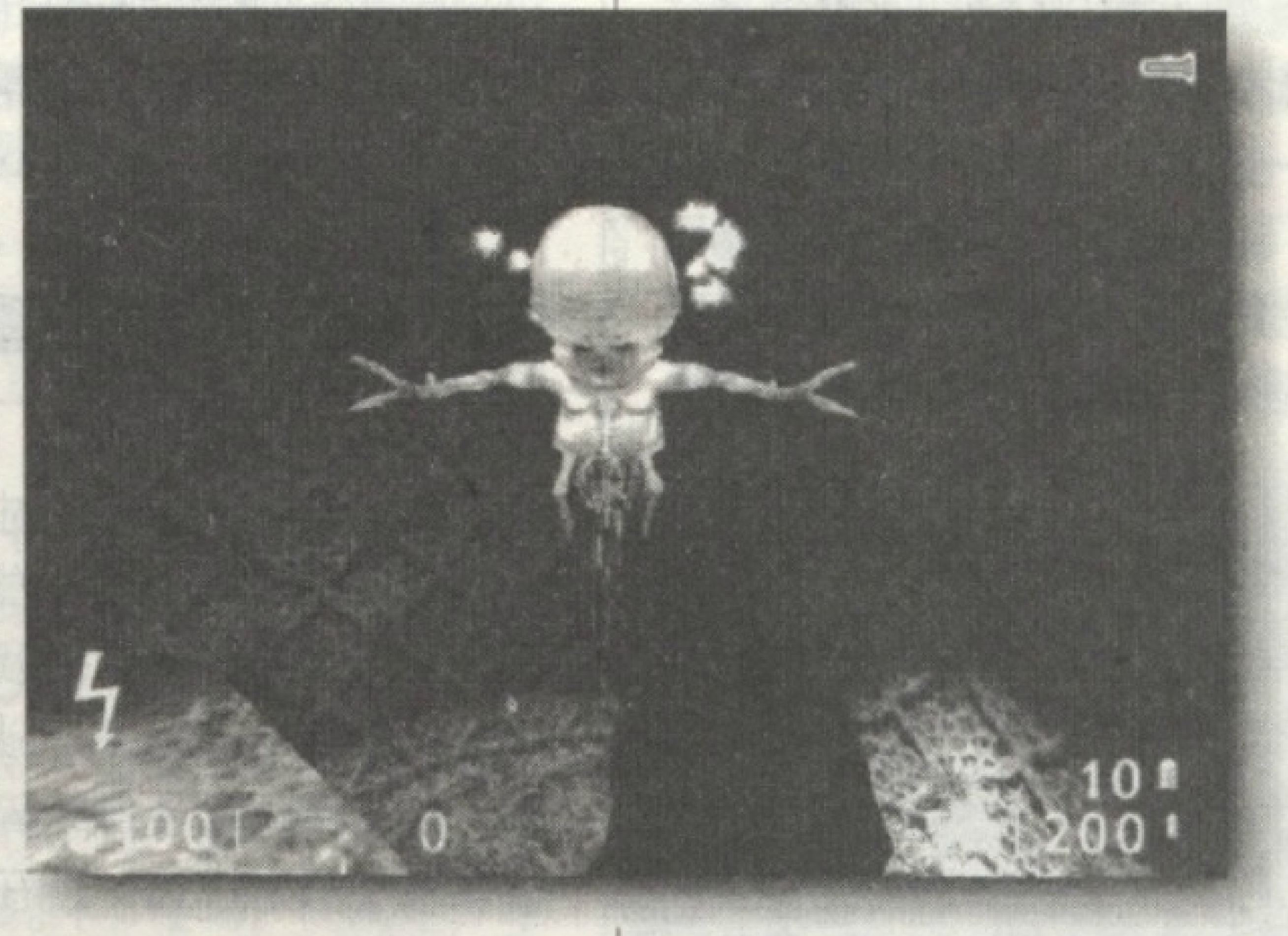
钮，正面的大门缓缓地开启了。进入大门，拐过几个弯，前面出现一台升降机。在控制台旁边的小门内有个僵尸怪，那里面可补充一些弹药。由升降机来到下一层，跳上前面的轨道车，向前面驶去。在轨道的尽头跳下车，前面是个充满绿色有毒液体的池子。干掉对岸的蜥蜴怪后，来到对岸，爬上梯子，时而在管道上爬行，时而在管道中潜行，这回真是过足了当管道工的瘾。最后来到一部升降梯前，它把我带到一个陌生的地方。

干掉躲在门后的蜥蜴怪和沿途的蠕虫怪，穿过铁桥，来到一间控制室，发现一个巨大的浑身绿色的龙状怪物，正从控制台叼走了一名科学家。穿过控制室来到最高层，发现怪龙原来有三只，这家伙是打不死的（至少到目前为止），而它对我来说却是致命的。在一层和二层各有一个出口，首先打碎梯子附近的木箱和门上的木条。快步向二层的门奔去，走过断桥，干掉沿途的怪物，来到燃料室门口，门又从里面锁上了，只好从右边的梯子下去碰碰运气。最后来到一间有巨大风扇的房间，打开风扇，强大的气流把我吹到天花板上，砸碎天花板，钻进旁边的通风口，来到燃料室。按下燃料和氧气按钮，从旁边的小门返回，跳到一层的过道。下面的过道由于长时间被有毒液体侵蚀，开始腐烂断落了。向前，走过铁桥，干掉里面的蜥蜴怪，从升降机来到下面的电力控制台，这里的科学家告诉我"电力系统出了一点小故障，我们已经派一名科学家去检查了"。求人不如靠己，还是我亲自去看看吧。沿着通道向前，干掉下面的蜥蜴怪，走上电动平台，爬到巨大的圆盘上，按下两旁的按钮，发电机发出了巨大的轰鸣，现在两边的通道都充满了电，唯一的方法就是从上面跳下去。回到操作台，现在升降机无法使用了。我从旁边的梯子来到上层，顺原路返回，刚才积水的地方都带了电，只有从旁边的管道上爬过去，由原路返回控制室。

现在一切准备就绪，按下按钮，轰隆一声巨响，顷刻间三条怪龙被炸成碎片。走出控制室，从深井慢慢向下爬，来到下面后，发现这是个蓄水池，在旁边发现了两具警卫和科学家的尸体。拾取左轮手枪，跳入水池中。当我再次浮出水面时，前面又是纵横交错的管道。跳上旁边的管道往前爬，在管道尽头发现对面的通风口蒙着铁丝网，幸好有个缺口，看来我只有从这里跳过去了。沿着通风口向前，忽然轰隆一声我从上面掉了下去，发现这里是个储藏室，可以补充一些体力并拿取地上的激光感应炸弹。向外走，来到一个巨大的地下隧道中，左边是一辆轨道车，由于没电无法启动。右边的隧道里没有路障，对面的隧道入口处站着个巨大的怪物，这又是个难缠的家伙，看来目前我还无法消灭它。旁边是调度大楼，在二楼的控制台上又出现了那个神秘的蓝

衣人。

走进调度大楼，快步向二楼操作台奔去。刚踏上二楼，脚下的楼板轰地一声塌了下去。当我再次爬上二楼，来到控制室时，早已不见了蓝衣人的踪影，门口躺着一个受伤的警卫，他断断续续地告诉我，调度大楼的供电系统发生了故障，看来还得我亲自走一趟了。走出调度室，打开过道尽头的一扇门，面前出现了一个巨大的天井，下面充满了有毒的液体。天井上面的出口有士兵把守着，一路杀将过去，来到一部小型升降机前，先清除掉下面的感应炸弹，然后乘电梯来到下一层，前面就是配电房。我发现这里的发电机只有一台在运行，顺着楼梯来到地下室（门后有僵尸怪），这里积满了水。打碎木箱，抽水机重新发出轰鸣，不一会儿水就排完了。回到配电房，按下红色按钮启动发电机，配电箱放射出耀眼的弧光（小心，不要被电着了）。然后原路返回调度室，发现给轨道车供电的开关就在那个巨大的喷火怪守卫的隧道里。我灵巧地躲过喷火怪的猛烈攻击，向隧道里面跑去，快步奔向操作台，拉下电源闸刀，巨大的电弧光将随后赶到的喷火怪击个粉碎。从旁边的小门出去，来到轨道车上，按下按钮，轨道车启动了（你还需到调度室为轨道车换向），撞碎路上的障碍，向隧道深处驶去。



前面出现了一个关卡，旁边有一名警卫走过来告诉我，前面的轨道全被积水淹没，很危险。我谢绝了他的好意，驾车继续向前驶去，前面的轨道升降机把我送到下层隧道。果然，里面都是积水。这里的隧道真复杂，象一座巨大的地下迷宫。驶出水面，来到一个三叉路口，左边的路被一个巨大的吊钩所阻挡。继续向前，又是一个三叉路口，右边有一枚巨大的战略导弹。向前，在轨道的尽头是调度室（注意里面的自动机枪），走进调度室，拉下开关，吊钩缓缓上升。回到轨道车上，驶过刚才被挡住的路段，前面出现了一部轨道车升降机（两旁有士兵，小心！）。来到上层隧道，干掉在路中间扔炸弹的士兵，往前驶去。这里的士兵和怪物正打得火热，只要不挡我的路，懒得管他们的事。咦？前面没有路了，我只好跳下车，走进旁边的调度室，值班室的一名警卫告诉我，前面的路被士兵封锁了。干掉从后面偷袭的闪电怪，在旁边的房间里补充了一些弹药和体力。见前面的路被一个碉堡所封锁，使用手雷解决了它（需从射击孔扔进去，难度有点大）。打开红色的大门，原来这是战略导弹的上部，由楼梯往下，来到导弹的中部，打开门，前面又有一辆轨道车。跳上车，往前，前面有自动机枪和士兵，路边还有一台激光器，十分厉害。再往前是一个调度室，这里是怪物控制的地盘，消灭里面的闪电怪，打开关卡，补充一些体力后继续向前。前面隧道的两旁有三个红色炸药包，旁边的士兵拿着引爆器。这条路原来是个死胡同，正好旁边还有一条轨道，上面停着一辆轨道车，跳上那辆车继续向前，前方又出现一个关卡，这次要费一些力气了。先解决掉躲在箱子后面的士兵，然后再敲掉旁边的碉堡。

前面又是一部轨道车升降机（小心旁边的士兵），来到上层隧道，先清除掉墙上的感应炸弹，然后启动轨道车。这里看起来象个货运仓库，运输线上的箱子来回穿梭，两旁还有自动机枪，前面有士兵把守着关卡。干掉路旁的激光器，来到轨道尽头，发现这里的升降机坏了，只好跳下车，从旁边的通道下去，下面有一枚感应炸弹和四挺自动机枪。在旁边的值班室补充体力和弹药（里面有两个僵尸怪），沿着轨道继续向前，发现前面有士兵修筑的碉堡和工事，火力十分强大，经过激烈的战斗，解决掉据守的士兵后，我进入旁边的值班室。

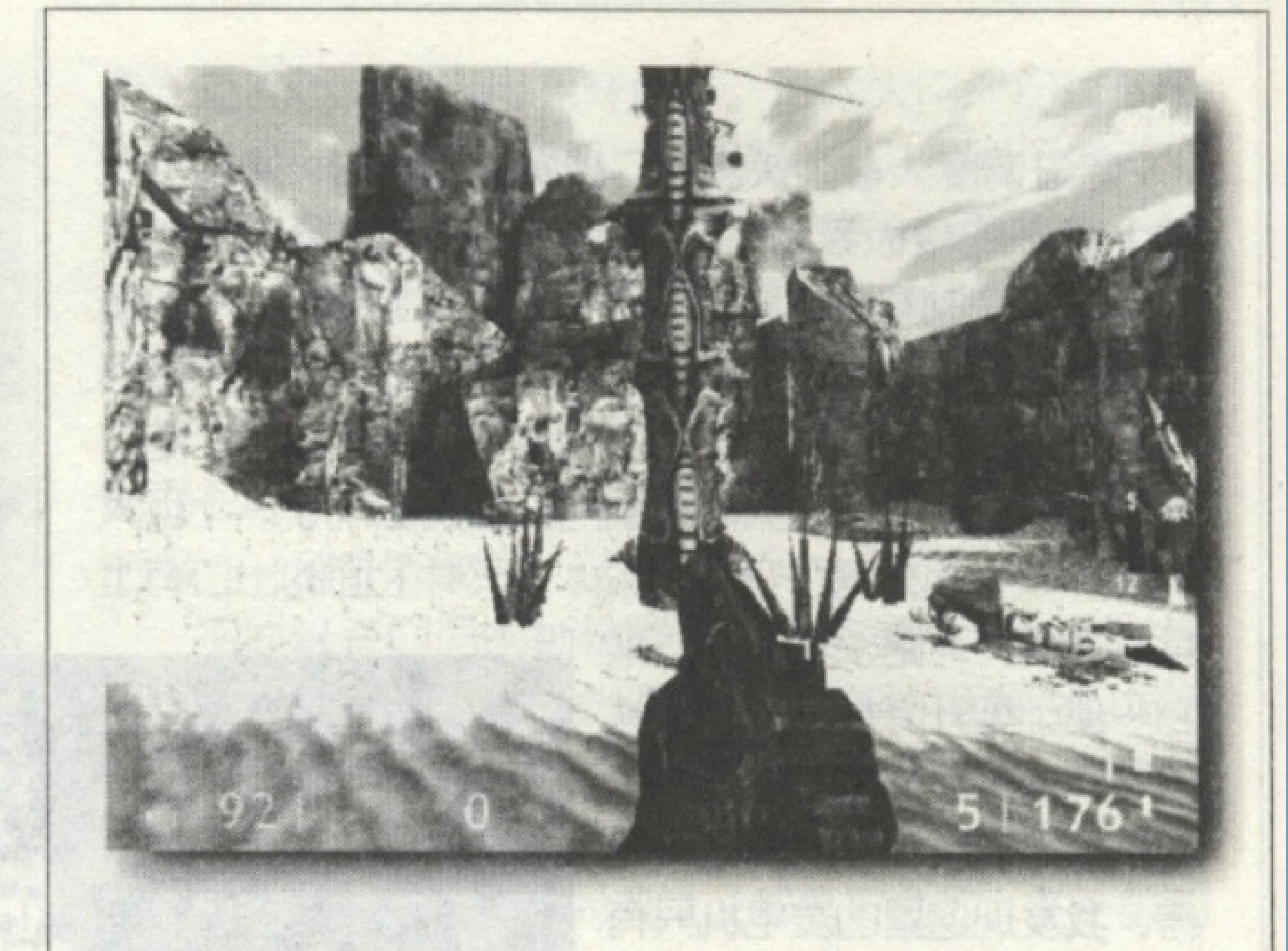
终于又见天日了，现在已是傍晚时分，深蓝的天空中浮动着片片黑云。前面是一条轨道，但两端的大门都

紧闭着，看来只有从中间的红色大门进去了。干掉里面的士兵，中间是个导弹发射井，进入旁边的大门，往前走，发现控制室的门被炸药包封住了。利用旁边的箱子跳过红色的激光线，打开房门，解决掉里面的两个士兵，按下红色的发射按钮，立刻传来火箭发电机点火的声音，从窗口的缝隙中透射出耀眼的白光，刺得我睁不开眼。震耳欲聋的声音逐渐远去，不一会儿又恢复了死一般的寂静。走出控制室，发现轨道左边的大门已经打开，往下走，又发现一辆轨道车，跳上车，按下启动按钮。不好，轨道车失去控制，前面是个深水坑。我飞身跳下轨道车，干掉站台上的士兵。这里原来是个废弃的实验室，下面几层已经浸在水里了，仔细搜索水上部分，没有发现出路。看来我只有在水下碰碰运气了。

这里的水有点冷，打开水中的小门，向前走，不好，氧气不够了！好不容易浮出了水面，啊，好险，差点就没气了。沿着通道向前走，眼前又现出惊人的一幕——一名科学家从前面水池上的跳板上掉了下来，水中跃起的怪物顺势将他吞食，真是太惨了。干掉天花板上的长舌怪，爬上旁边的控制室。跳板的前端挂着一个吊篮，里面有支射钉枪，这是对付水中怪物最有效的武器。我小心地沿着跳板往前走，跳进吊篮，吊篮无法支持我的重量，"轰隆"一声掉进水里，我立刻拿起射钉枪干掉了水中怪物。深吸一口气，再次潜入水中，打开铁栅栏，向前走，干掉沿途的怪物，前面是一个水池，水面上有座简易铁桥（桥面很滑，走太快了还会断，小心水里有两条食人怪在等你呢！），来到铁桥尽头，发现通往前面实验室的铁门上挂着半截哧哧冒着电火花的高压线，无法通过，看来只有从旁边的缺口跳进去了。

进入实验室，来到二楼控制台，启动里面的三台空气锤，在旁边的房间补充一些弹药。我忽然注意到对面的平台上站着那个蓝衣人，由于通往对面平台的直梯已坏，看来只有从这些空气锤上跳过去了。来到对面平台，又不见了蓝衣人的踪影，只有一大群怪物向我扑





来，经过一番激战，进入前面的实验室，补充一些体力后，打开旁边的小门，消灭沿途的怪物，最后来到一部电梯前。

走出电梯，发现这是一个值班室，里面的警卫过来和我打招呼。忽然，不知从哪里射来一颗子弹把他打倒在地，怎么回事，在我印象中士兵并不与警卫为敌（至少到目前为止）。走出值班室，发现是两个蒙面黑衣人，他们动作极为迅速，幸亏使用的是手枪，要是冲锋枪还真不好对付。这是个小型的露天仓库，在二层平台上扳动仓库开关（开关有些上锈，多试几次），打开仓库的大门，里面静悄悄的，会不会有敌人？旁边是一个储藏室，里面有急救包和弹药，刚踏进储藏室的门槛，就觉得脑袋重重地挨了一下。哎呦，是谁躲在门后暗算我！眼前一黑，昏倒在地……

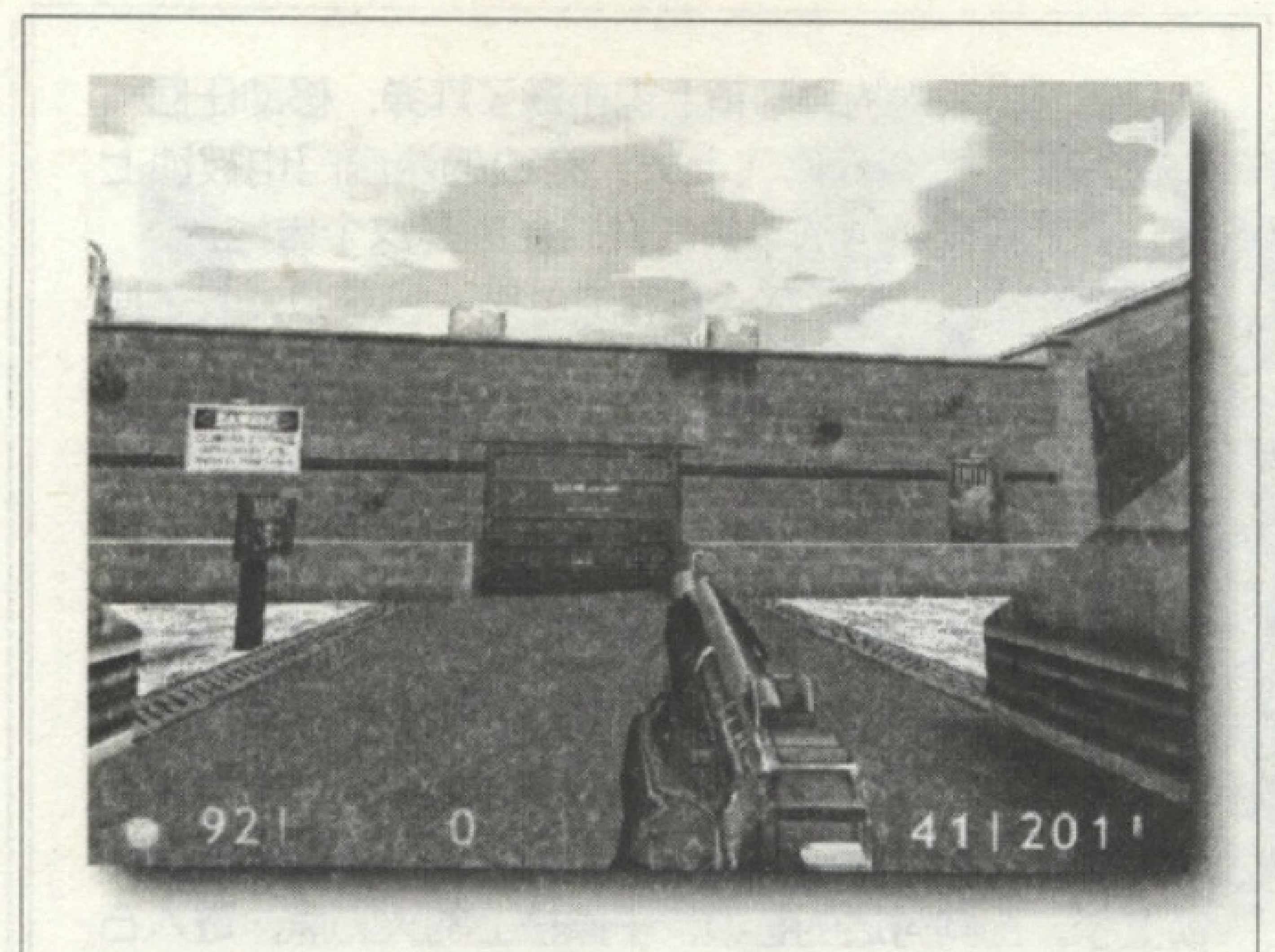
在迷迷糊糊中听到几个人的说笑声，发觉自己被人扛在肩上，是士兵！这帮混蛋，看我怎么收拾你们！眼前一黑，又昏了过去……

第二章 浴血奋战

当我再次苏醒过来时，头还在隐隐作痛。忽然传来一阵吱吱嘎嘎的声音，发现两面的墙（确切地说，应是碾压机的两块挡板）向我挤压过来，难道这帮家伙想吃饺子没有馅？我飞快地从箱子跳到上面的平台，只听轰隆一声，箱子被压得粉碎，好险。我发现身上所有的装备都被士兵缴了去，现在一切都得从头开始了。这是一个封闭的房间，出路看来只有地面上的通风口，正巧旁边有一根撬棍，真是天无绝人之路啊！

走出通风管，发现这里四周都是悬崖峭壁，水池旁躺着几具科学家的尸体。打开换气阀，进入旁边的烟囱，小心地往前爬去。忽然听前面有枪声，赶紧爬过去





一看，见一名警卫在射杀了几只小怪物后，转身跑进旁边的小门，我赶紧追过去，可惜迟了，天花板的长舌怪已经将他吞噬，我迅速捡起警卫的手枪，干掉了长舌怪。打开旁边的小门，发现这是一个生产绿色有毒液体的车间，里面的门被反锁了，无法进入。由原路返回，爬上蓄满毒液的池子，跳进对面的管道，进入车间，从正在运行的设备上跳进对面的通风管道。向前，小心跳过毒液池（注意地滑，从池子的边缘走过也可），前面有一条运输带，从上面噼噼啪啪掉下来许多碎骨烂肉（真恶心）。爬上运输带，前面出现一个蓄水池，旁边有两扇小门，我正悬在半空，看来只有往水里跳了（两边的小门根本打不开）。

我小心地避开水中的障碍，拐过几个弯，爬上岸，干掉值班室内的怪物，拿取左轮手枪。这里有三条运输带，每条上都有一台粉碎机，在值班室暂时关闭粉碎机的电源，然后以最快的速度穿过粉碎机，随着传送带向前移动。避开前面的捣碎机和粉碎机，来到一间有许多条运输带的大厅。跳下运输带，走进旁边的控制室，干掉里面的蜥蜴怪和几个小怪物，补充了一些体力，发现过道尽头的小门又被反锁。跳上一条刚才没上去过的运输带，引爆前面的感应炸弹，再小心地跳过三个木轧辊，前面出现一个大蓄水池。干掉房顶上的长舌怪，跳上对面的梯子，沿着通道一直来到配电房，干掉里面的蠕虫怪，开枪打断电线，进入旁边的小门。

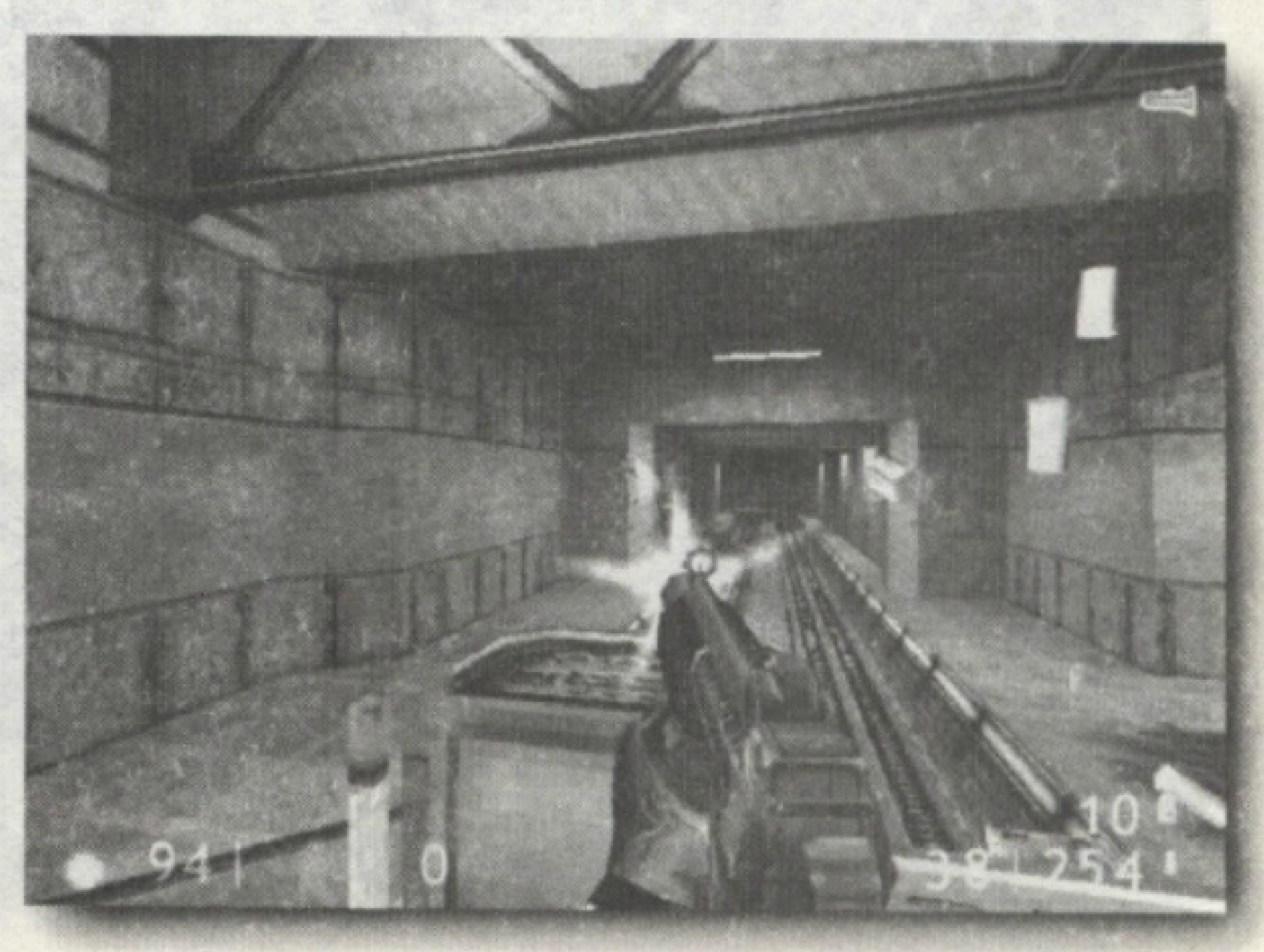
这里面好象是个生物实验室，在巨大的玻璃箱里，有个巨大的怪物，把它解决掉后，进入里面的房间，按下控制台上的按钮，会凭空出现许多怪物。往前走，干掉前面的一名士兵，得到冲锋枪，在前面拐弯处有一名警卫，来到中央控制大厅，左边是密码门，右边地下室的门被反锁着。对面的平台被士兵占据，看来又是一番恶战了。杀开一条血路，来到对面的生物实验室，引爆里面的感应炸弹，干掉从旁边的门冲出的几名士兵和出现的大怪物，进入旁边的过道。

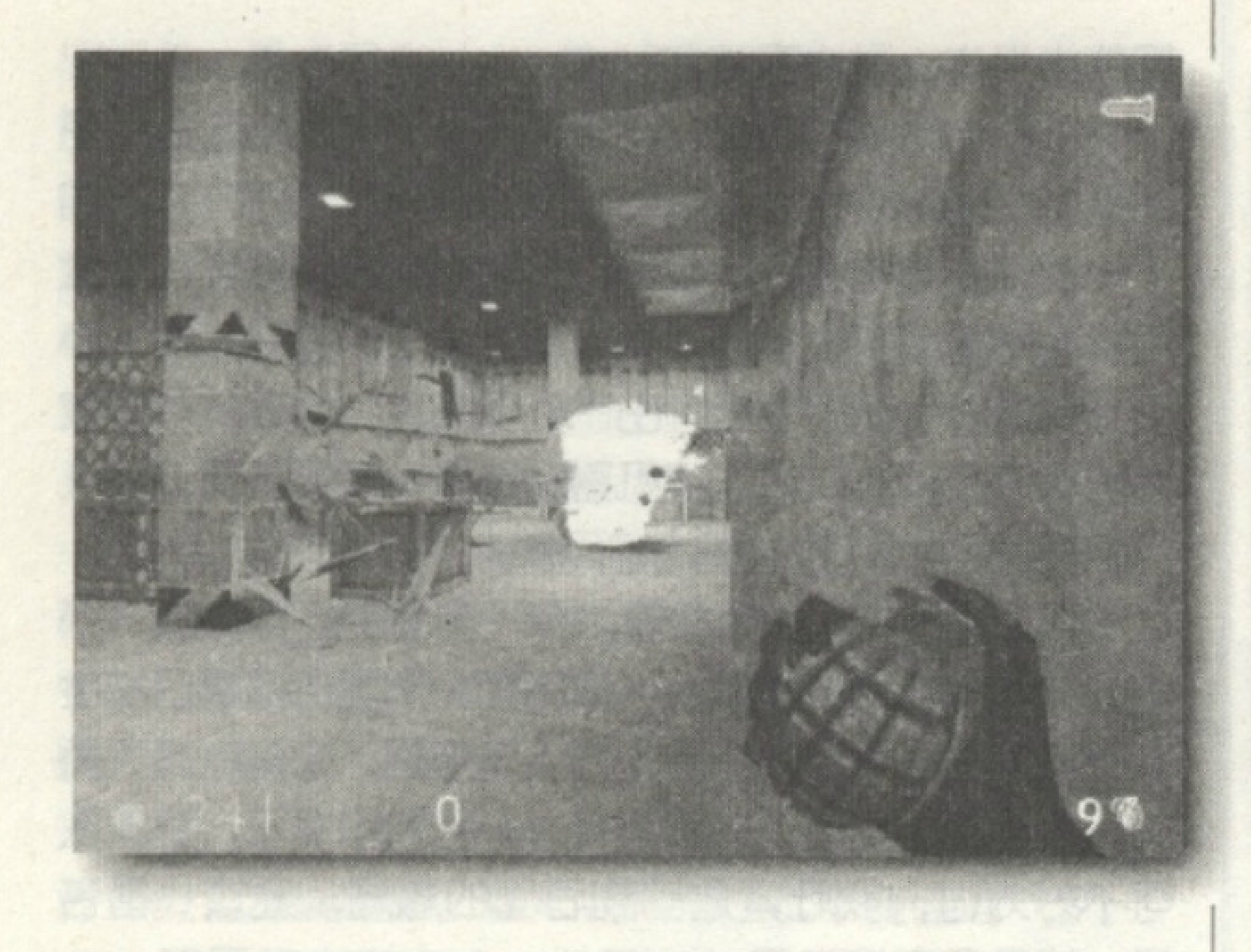
沿着过道来到二楼，发现这里是个激光实验室，干掉里面的怪物和士兵，拿取地上的激光枪。打开旁边四个小实验室电源后，来到中央实验室，按下按钮，强大的激光束将墙壁烧了个大洞。从上跳下，打开前面的小门，这是个小型实验室，由于机器失控，里面的科学家无法出去，我跳过去关掉机器的电源，打开正门，让一名科学家为我打开大厅的密码锁。

穿过密码门，来到兵营，打开前面的红色大门（小心房顶上的自动机枪），一直向前，前面的道路已被士兵严密地封锁了。我向前杀开一条血路，来到一座大桥前，忽然马达轰鸣，一架武装直升机腾空而起，这家伙可不好对付，我赶紧退回到后面的涵洞，经过一番苦战，终于把它搞定了。

前面的大桥也被士兵封锁了，由于距离太远，手雷根本无法投到敌人的掩体里。忽然我发现敌人的掩体里堆满了弹药箱，灵机一动，使用激光枪对准弹药箱来了个点射，“轰隆”一声，弹药箱爆炸了，守卫大门的士兵全坐上了土飞机。来到大门前，发现门被锁上了，看来只能从水里游进去。先爬上水中的塔楼，关掉电源，顺便补充一些体力，然后跳入水中，打开阀门，进入排水管道，经过一段潜游，当我浮出水面时发现已经在围墙里面了。进入前面的排水管道，干掉左边的小怪物，顺着直梯爬上崖壁，忽然听见一阵隆隆的声音，又是一架武装直升机。我快步向前，躲在前面的角落里，这是个藏身的好地方，进可攻，退可守。

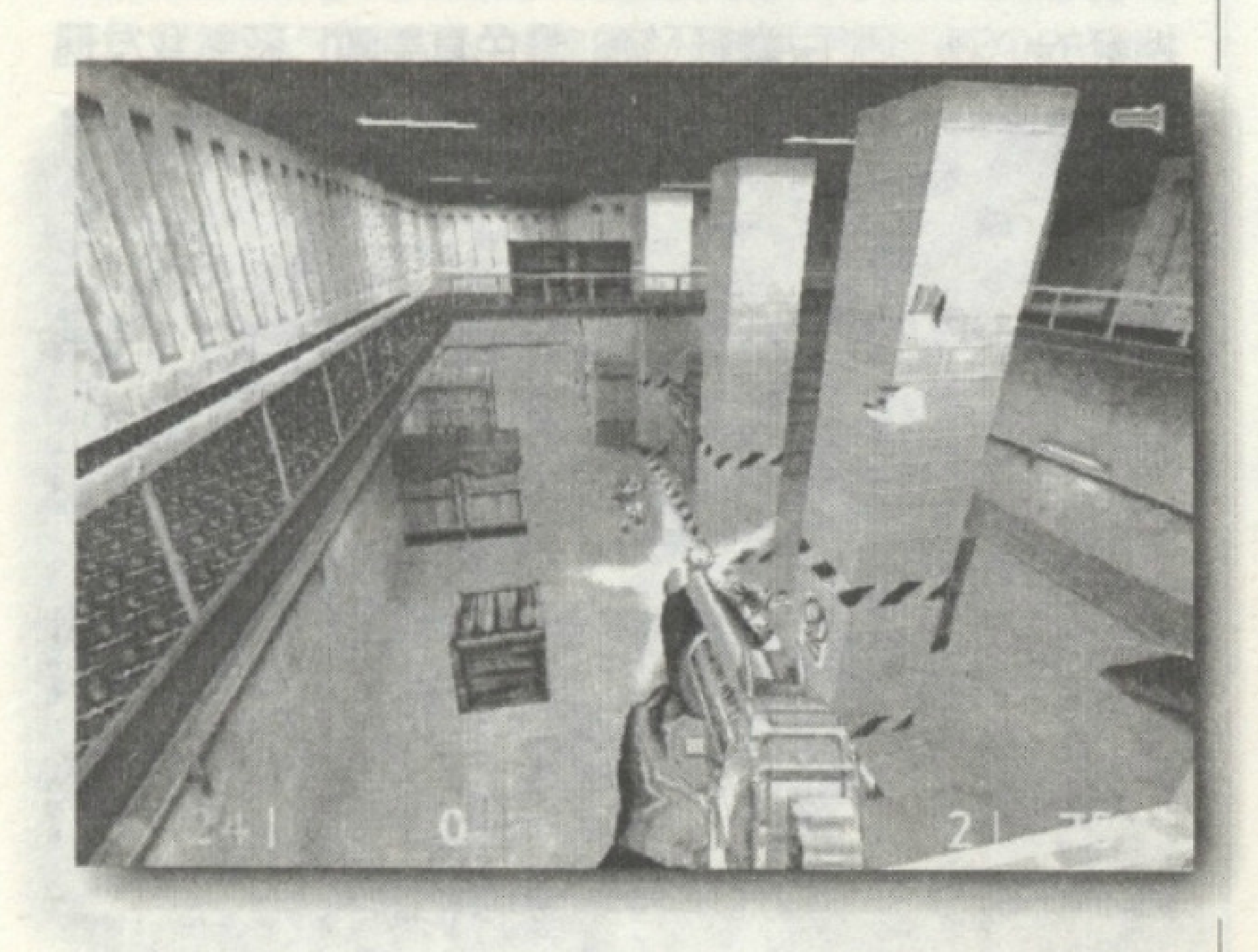
解决掉直升机后，向前消灭工事里的士兵，进入旁边的碉堡，打开下水管道的阀门。穿过崖壁的石缝，来到一个小型盆地，中间又出现一条怪龙，我小心地绕过去，穿过崖壁缝隙，又来到一个小盆地。在帐篷里补充一些体力，然后跳进旁边的下水管道。这管道可真长，当我钻出管道时，发现已经处在山谷中间。前面是一条蜿蜒的小河，周围群峰环绕，景色真美啊！忽然我发现





在周围的岩石后都有士兵，甚至脚底下也有，看来他们还没发现我，我还是先下手为强。沿着在崖壁下凿出来的小道向前，由巨大的管道上滑下，干掉守卫仓库的士兵，进入仓库，拿到威力最大的武器——火箭筒。刚走出仓库不远，又看到一架武装直升机，就拿它试试火箭筒的威力吧。

爬上前面的直梯，进入下水管道。当我再次钻出管道时，发现来到了一个小型军事基地。干掉两个站岗的士兵后，见前面的坦克正向我瞄准，我赶紧跳到掩体里，沿着下水管道向前，从坦克的后面钻了出来，用火箭筒把它轰上了天。而后打开基地的边门，向前走，干掉前面的装甲车。在右边的窟窿下面是个补给站，补充好体力和弹药后，走进前面的大门。进去后我发现这儿原来是个军火库。解决掉前面的怪物，发现仓库大门无法打开，而且地上布满了地雷。当我绕到仓库的后面，见一名警卫惨死在从二楼窗口飞出的子弹之下。敲掉周围的火力点，沿着倒下的高压电线杆爬到房顶，从上面的裂缝中跳到仓库里，这里的过道内布满了感应炸弹，



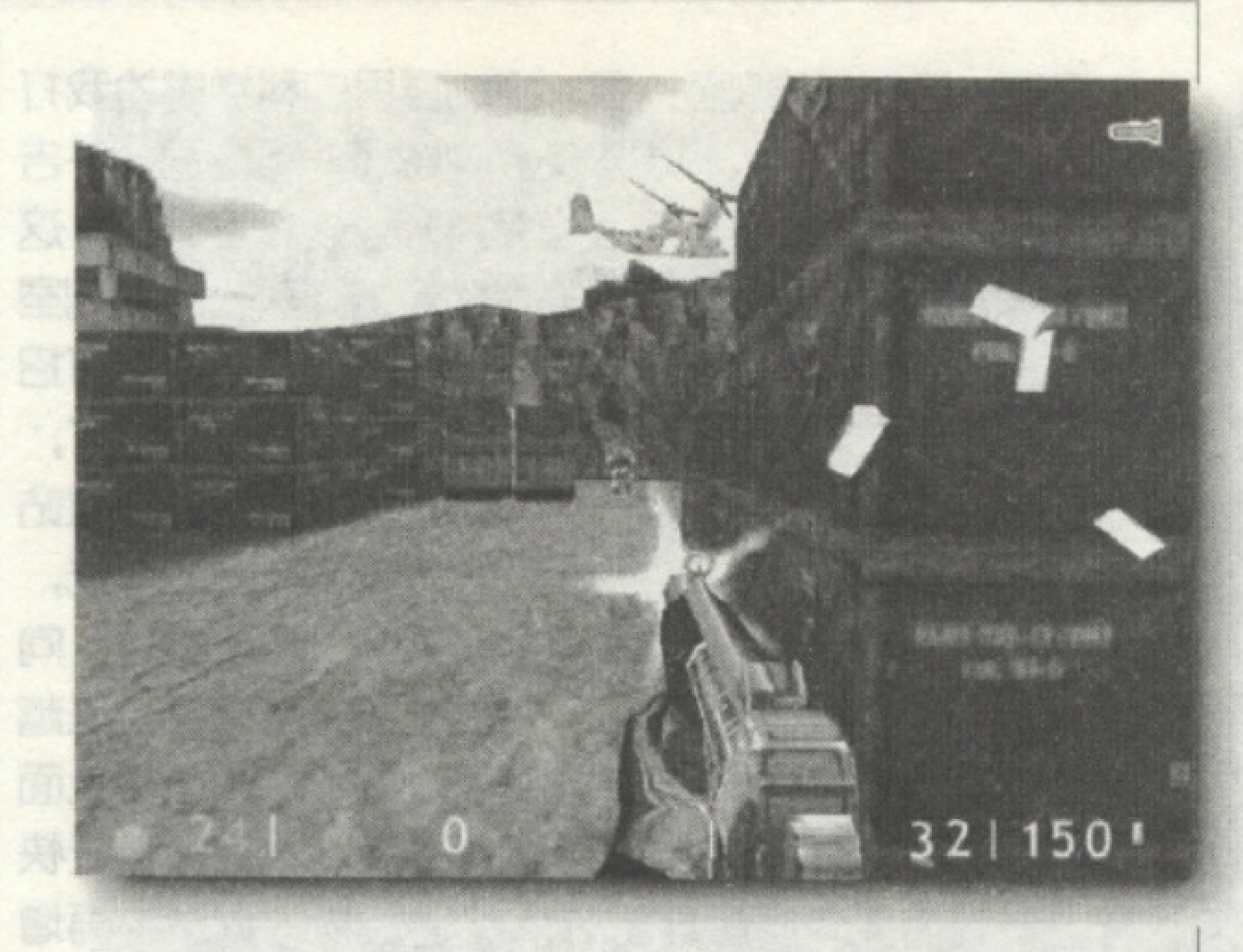
就是里面房间内的弹药箱上也布满了炸弹，移动任何一个都会使整个弹药库飞上天。旁边的两扇门也被锁上了，看来只有从房间中央的升降梯离开这个鬼地方。

来到下面的地下室，迎面跑过来一名警卫。我干掉后面追赶的士兵，在旁边找到一件奇怪的武器（就是大怪物使用的那种）。沿着通道向前（小心军用卡车后面的自动机枪），当我走出地下室时，发现怪物正和士兵们打得不可开交，忽然一个巨大的飞行怪物从上面投下来几个大怪物（看来怪物也现代化了），士兵们也不甘示弱，出动了轰炸机，我还是到地下室躲躲吧。几声剧烈的爆炸后，当我再次钻出地下室时，见那几个怪物已被炸得粉身碎骨了，干掉前面的装甲车，发现大门又被锁上了。拐向旁边的巷道，干掉楼上的火力点，进入右边的房间，消灭里面的士兵，冲上二楼，发现是士兵的宿舍，尽头的小门被锁上了，看来只能从巷道里的断梯爬上去。沿着墙沿，跳上配电箱，纵身一跃抓住前面的断梯，来到房顶，确切说这不是一个房顶，只剩下一片断壁残檐。消灭里面的士兵，跳到对面的平台，前面是一个操场。干掉天上的运输机，用大炮轰开中间的大门。前面的怪物还真不少，我抓起路中的重机枪，“嘟嘟嘟”把他们全都撂倒。

前面又没路了，中间象火山口一样的是什么东西？走过去瞧瞧，没想到被弹到了二楼，原来这是“生物电梯”啊！前面的士兵和怪物又在打得不可开交。跳到下面的过道，钻进地面上的通风口，用撬棍砸碎前面的木栅栏，忽然听到下面有人嚷道：“通风口有人”。我赶紧退回隐蔽处，只见一阵急促的机枪子弹把我刚才的位置打成了马蜂窝，好险。通风管已被打烂，我扔下几颗手雷，解决掉了下面的士兵。跳下去一看，发现这是个汽车修理房。外面的士兵用手雷将房门炸塌了，看来我只能从窗户的窟窿出去。解决掉外面的士兵，跳到窗外。

外面是一个平台，用大炮再次轰开铁门，来到一个大厅。消灭里面的怪物，跳过被炸烂的桥，向前走，干掉一个破墙而出的大怪物，而后跳出房外，这里的怪物和士兵们也正打得眼红。从上面跳下，前面的小门锁上了，右边尽头的大门带有密码锁，这里的警卫跑到哪里去了？乘“生物电梯”来到房顶，打碎地面上的通风口，我跳了进去。这是一个水槽，钻进旁边的管道，忽然前面的门被打开了，一个士兵向管道里扔了个燃烧弹，不好，危险！我以最快的速度窜出管道，干掉房间里的士兵。沿着旁边的通道向前，来到锅炉房。跳上管道，打开阀门，再次钻进管道，最后来到一段楼梯前，见到这里的警卫，他帮我打开了房门（小心货架后面的士兵），我又请他为我打开外面的密码门。





走进密码门，沿着过道向前，前面是个停车房，不好，里面有个喷火怪，只见它推动汽车将一名士兵压成了肉酱，真是太惨了。不好，这家伙发现了我，向我扑过来，我掉头向房间的另一头跑去，后面传来呼哧呼哧的声音，这家伙的速度还真不慢，我只恨爹娘少生了两条腿，一口气跑到大门外，回头一看，还好这老怪没追出来。眼前高墙耸立，大门紧闭，看来只有靠"生物电梯"进去了。院子里没什么东西，只有孤零零一座水塔和一个被墙围起来的小院落，外面是一条有水的深沟。我爬上水塔，发现上面有一炮火定位仪，可以为大炮指定方位。忽然，"轰隆"一声，喷火怪撞碎了大门，闯了进来。就拿它试试炮火的威力吧！我把定位仪设定成喷火怪的位置，按下发射按钮，只见从天空呼啸而来的炮弹将它炸得稀巴烂。然后再用炮火炸开院落的围墙和里面的大门，而后跳过深沟，进入前面的隧道。

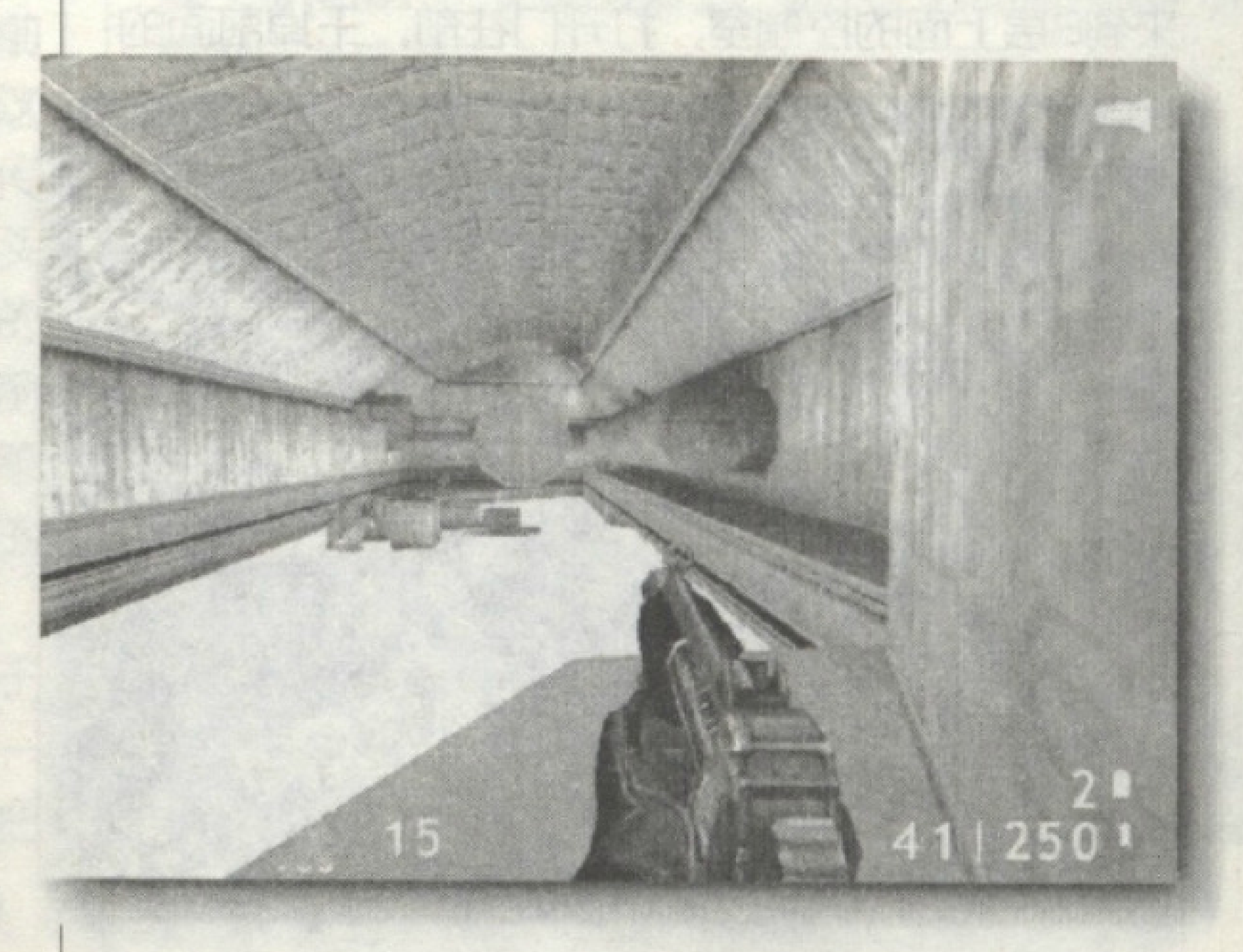
军队开始炮击了，巨大的爆炸引起隧道的塌方，上面的岩石和支撑横梁不断地砸落下来，我以最快的速度向前跑，刚进入一个大厅，后面的隧道就塌了下来，好险！箱子后面躲着这里的警卫，他告诉我前面全是怪物，很危险。我谢过了他的好意，干掉前面的怪物，继续向前走，发现这里的大门无法打开，看来只有从旁边的管道下去了。沿着管道向前走，前面是个巨大的下水管道，消灭对岸的怪物，顺流而下，跳过水中的铁栅栏（小心前面水中的食人怪），穿过咬合的齿轮，躲过头顶上致命的水蒸气（小心还有长舌怪），最后来到一个小池子里。干掉岸上工事后面的自动机枪，爬上岸，沿着直梯来到地面，发现这是一个基地的内部。消灭了守卫的士兵和坦克，打开前面的大门，再干掉门后的自动机枪，我进入里面的电梯中。

走出电梯，发现来到了一个地面上流淌着有毒液体的房间。干掉前面的敌人后，走进控制室旁边的小门。往前走，前面出现了一辆坦克，我干掉旁边的士兵，再用坦克炮轰开大门，进入前面的隧道。不好！隧道又发生了塌方。在灭掉两个大怪物后，我打开大门一直向前，发现前面的升降梯上有辆汽车。乘升降梯来到下面，消灭里面的怪物，跳上控制室，打开旁边的小门，沿着通道来到一个堆放着许多箱子的房间，我干掉了里面的几个黑衣人。从旁边的楼梯来到二楼，在过道的尽头发现一部电梯。

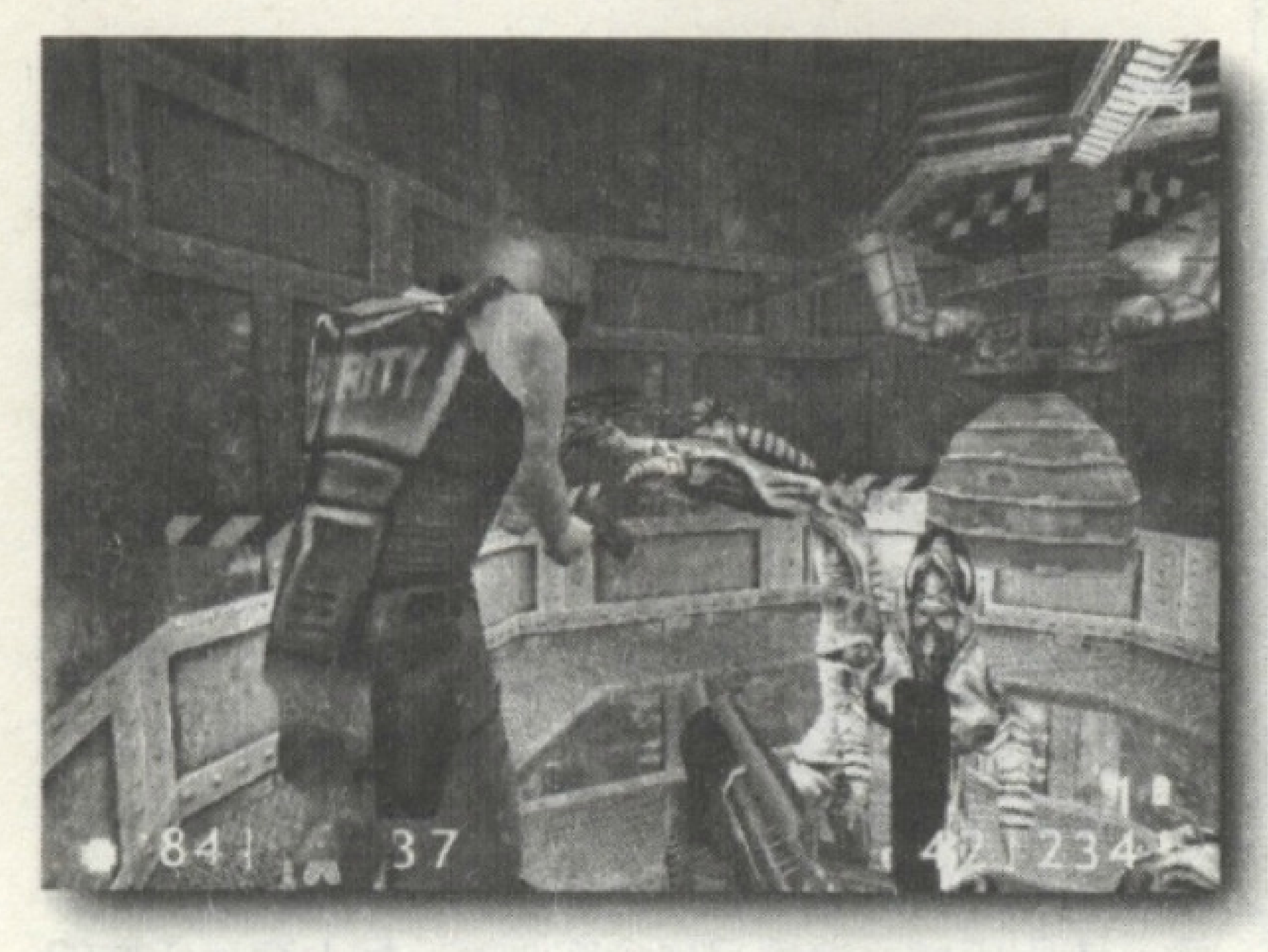
沿着通道向前走，打开大门，消灭里面的怪物，进入旁边的控制室。哈，这里还有活人，他为我打开眼纹锁，进入里面的房间，发现这里是武器实验室。我拿起里面的高能激光枪，再用里面的怪物来试试效果，结果却令人失望。乘通道另一端的电梯来到上一层，走出电梯，这里又是个实验室，墙上有反应堆的地图——中心反应堆（CORE）的左右各有两个水柜（TANK）和泵房（PUMP）。进入旁边的控制室，里面的科学家告诉我，由于泵房被怪物控制，没人敢去启动水泵。看来这个任务只有我去完成了。首先进入一号泵房，这里的怪物可真不少，解决掉之后，沿着通道往前走，前面的过道忽然塌下来，我只好从来回移动的横梁上过去了。而后打开一号泵的电源，接着再打开二号泵的电源，最后回到控制室。可是里面的科学家又告诉我，控制进水的电子控制阀被怪物破坏了，只有派人下到水中去打开阀门了，看来这个艰巨的任务还得我来完成。

跳入控制室旁边的水池，穿过前面的水下通道，我终于看见前面的两个阀门了。打开阀门，水位在迅速地上升，当浸没反应物质时，反应开始了。反应中心发射出耀眼的弧光，强大的电流击在墙壁上，发出吱吱的声音。我迅速浮出水面，以最快的速度沿着直梯往上爬，小心地避开这些致命的射线，爬到最高层，钻进旁边的小门。

这是反应堆D层，我发现里面的电梯已经坏了，便







沿着电梯通道里的直梯往上爬，来到了B层，再沿着通道往前，干掉沿途的怪物。通道尽头的直梯通往C层，墙壁上有这里的示意图，在过道的尽头可以看到有许多木箱正围绕反应堆中心旋转。回到B层，发现这里有许多门打不开。走进一个小型实验室，里面有两个光球，这是干什么的？走进一个光球，只见一道绿光闪过，我发现自己已来到了另一个房间。我明白了，这两个光球一个是传送球，另一个是接收球，刚才到过的房间好象也有这样的球。来到过道尽头的房间，这里是个控制室，只见三层木箱在围绕着反应中心旋转，在每一层木箱的高度上，都有一个接收球（接收球和传送球的区别在于接收球更绿一些），而每一层都有三个传送门，共计九个。选择二、四、七号门（若你有兴趣的话，可以试试其它传送门），发现被送到了在C层看到的反应堆里。这里有两层木箱正沿着不同的方向旋转，下面是储有剧毒液体的池子，在中央反应中心里是一个传送球，现在我还无法进入。首先打开两侧的1号和2号按钮，中心反应堆的门被打开了，然后我小心地从箱子上跳过去，进入反应中心。

来到B层上面的控制室，打开门往前，干掉前面的小怪物，沿着直梯爬到A层，控制室里的科学家为我打开门。进入控制室，科学家向我介绍了一下情况，并告诉我实验马上就要开始了。说完打开了储藏室的门，这里有可供使用的所有武器，还有大量的弹药。由控制室旁边的小门进入实验室，上面控制台的科学家和我打招呼：“喂！GORDEN FREEMAN，实验就要开始了，你准备好了吗？”我应了一声，然后找了个有利位置站下。这时实验开始了，只见反应中心发出耀眼的白光，忽然在弧光中出现了大量会飞的象蝙蝠一样的怪物，向我猛扑过来，我一边还击，一边后退（怪物会越来越多，要注意节省子弹），这样僵持了一段时间后，上面的科学家忽然喊到：“现在可以了，GORDEN赶快啊！”我抬头向反应堆望去，发现怪物的数量不再增加，反应堆中心的接收球现在已变成传送球，刻不容缓，我快步穿过通道，飞身向反应堆中心跳去。



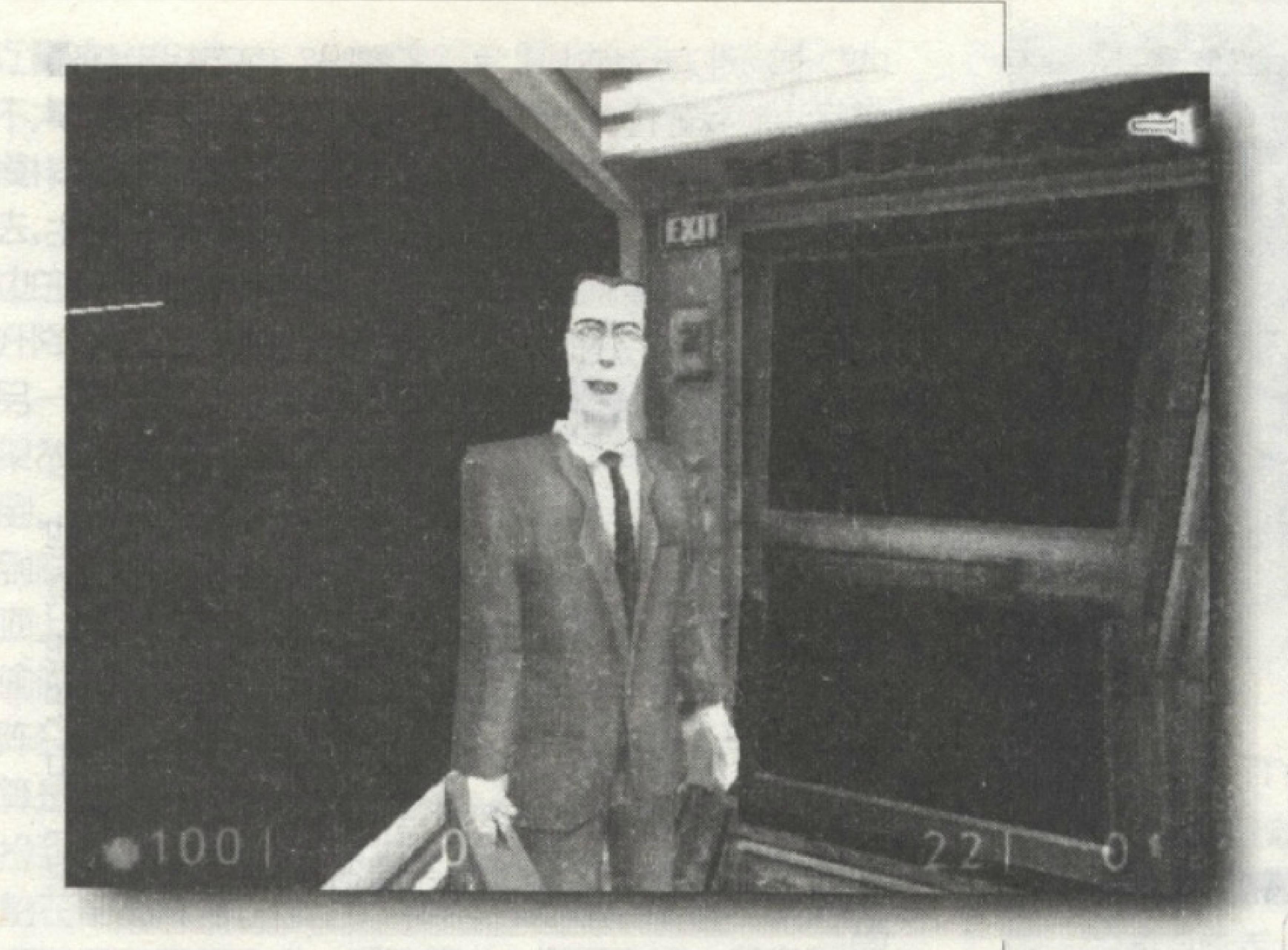
第三章 异形世界

一道绿光闪过之后，我发现自己来到了一个陌生的世界，这里真是太奇怪了，只有孤零零几座漂浮在太空中的小岛，深邃天空中的星辰闪烁着诡异的光芒，下面是一个象贝壳一样的岛屿，上面树着三根“烟筒”正在冒着烟，每根“烟筒”周围都有石块在围绕它旋转，看来这就是我要去的地方。但从这里跳下去无异于自杀，于是我先跳到旁边的小岛上，再跳到离我最近的石块上，然后一直跳到我要去的小岛上。岛的四周都有电灯和蜡烛（小心电灯放电伤人），从旁边的山洞进入小岛内部，砸开栅栏，来到一个满是奇怪植物的房间，打开高台上三个奇怪的装置，这三个装置发出的射线在房间中央会合，形成一个传送门。

通过传送门来到另一座小岛上，原来异形世界是靠这些传送装置来实现联络的。岛上一个巨大的蜘蛛怪张牙舞爪向我扑来，其产出的怪物是透明的，只有在它运动时才能被发现，和小怪物有点象，大概有什么亲戚关系吧。干掉透明的怪物，把蜘蛛怪赶回巢穴，进入旁边的山洞，向前，在左边的地洞里有恢复泉，可以恢复所有体力。然后从右边的山洞跳进蜘蛛怪的巢穴，下面透明的小怪物可真多，连移动都很困难。不必理睬下面的东西，用火箭筒猛轰上面的蜘蛛怪，把它从上面打下来，再轰上几炮就可以把它送回老家了。蜘蛛怪的尸体发生剧烈爆炸，把地面炸出一个大洞，我跳进里面的恢复泉恢复了一下体力，然后进入旁边的传送门。

这里又是一个奇怪的地方。先消灭岛上的怪物，然后进入山洞，里面有恢复泉。从旁边的地洞跳下，向前走，干掉前面的怪物，最后来到一个会变粗长高的石柱





前（就象孙悟空的金箍棒）。跳上去，石柱把我送到半空，在这里可以看到小岛旁边的岩石上有个传送门。此后又经过一系列的跳跃（难度相当高），最终进入传送门。

这里是一个山洞，走出山洞，发现右边有怪龙。向左拐，干掉前面的怪物，进入旁边的山洞，这儿又是一个三叉路口，左边是一个只容一人通过的狭窄的洞穴，右边洞穴被石块封住了，里面好象有动静。啊，不好！是喷火怪！我赶紧向回跑，钻进左边的洞穴，这下那个大块头进不来了，在里面的恢复泉补充了一下体力，然后沿原路返回，发现喷火怪正在洞门口东张西望。我小心地向右边的洞穴走去（不要发出声音，喷火怪是不会发现你的），来到喷火怪的巢穴，向左，跳过深井，前面有两只怪龙，我小心地穿过去，走过石桥，干掉旁边的大怪物，进入传送门。

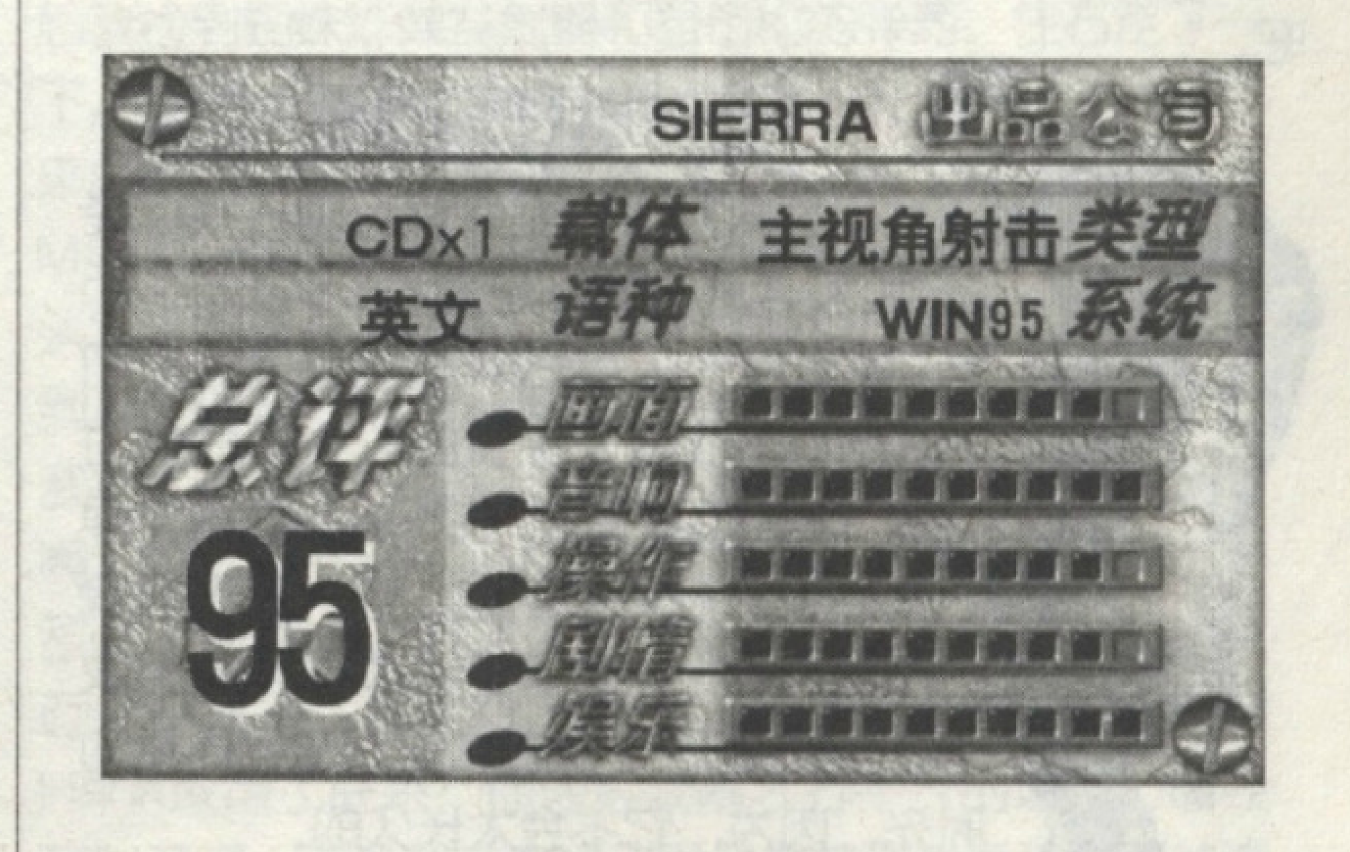
这是一个奇怪的房间，里面传来机器的轰鸣。往前走，前面出现一条生产线，传送带上有许多大木桶，这里是怪物生产工厂，干掉里面的怪物，由升降梯来到传送带上，随着运输线来到另一个房间，右边的通道尽头有恢复泉。由升降梯来到上层，一直向前，干掉沿途的怪物，最后来到一个小房间。钻进地面上管道，向前爬，前面又出现一个巨大的天井，消灭里面的怪物，乘升降梯来到最高层（应先消灭每层的怪物和从天而降的蝙蝠怪），最后跳进传送门。

跳过前面的几块岩石，进入红色传送球，最后终于见到了异型世界的主宰和创造者，这是我遇到的最后一个敌人，它会发射致命的激光球和传送球，传送球会把我传送到它想象的世界中。在这里的高处有两个平台，我跳到较高的平台上，打灭三盏长明灯，这时怪物冲上来和我拼命，我尽力避开老怪的激光球和传送球，并且猛烈还击，渐渐的它的思维开始混乱了，无力发射传送球了，激光球的数目也越来越少，最后它只能发射一个激光球了。这时它的大脑完全打开，思维处于极度混乱状态，现在时机已经成熟，可以进行最后一击了。我奔向“生物电梯”，借助它的弹力从怪物头顶飞过，朝着其洞开的大脑猛烈开火，只听“轰”的一声，它的大脑完全崩溃了，无数传送球从大脑中迸发出来，慢慢地向下飘落……

尾声

面前又出现了那个蓝衣人，只听他用低沉略带沙哑的声音说道：“GORDEN FREEMAN，我很钦佩你的勇敢和智慧，让我来告诉你事情的真相吧……”尽管我和他也算是老相识了，但相距这么近听他说话还从来没有过。对于他，我的感情是矛盾的，想到惨死的同事，还有许多士兵，他们都是这场灾难的牺牲品，都是由于他……其实，作为政府的代表，他只是忠实地执行上面的命令，从这方面讲，他何尝不也是这场灾难的牺牲品呢？

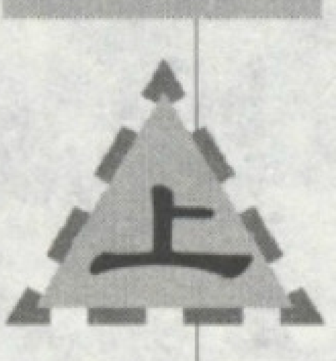
最后我们来到工厂的缆车里。当他打开缆车门时，门外出现了一个绿色的传送球，他接着说道：“现在是你返回现实世界的时侯了，你会得到提升，祝你好运！”我朝他点点头，走向车门，在即将走出缆车的一刻，停下脚步，回头望去，只见他朝我淡淡一笑，伸手整了整领带。一切都结束了，新的生活即将开始，我大步向传送球走去……





广西 Titanium

升刚



一、埋伏

昨晚UCA的长官们决定派我去侦察被遗弃的Avernus城时，我还以为只是个简单的任务，然而我错了。为什么？很简单，我们被包围了，敌人象潮水般涌来，敌垂直起降飞船也已经在我们撤退的路线上投放了MCA分队。为了尽可能保质保量地消灭这些家伙，UCA准备对这里进行高轨道地毯式轰炸。接应我们的飞船已经出发了，如果我和我的队友们在两分钟之内到不了降落点的话，那我们将会被做成烤乳猪。

就算是撤退，也不能把任何东西留给敌人，所谓坚壁清野嘛！炸掉旁边的卡车，哦，还有块装甲板，当然不能浪费，捡起它跟着大家往前冲。只是手上的家伙不怎么称手，只有枪，没有炮，敌人给我们造。一脚踹开敌人MCA，抢过它的激光炮，呵，手感不错。其实敌人不算很强，做了一顿“爆炒坦克碎片”后我们及时赶到了撤离点。载着我们的飞船起飞时，我想起了一位前辈说过的话：“炸弹对我们来说太重了，把它留给敌人吧。”

二、暴风雨前的宁静

没被烤熟真是幸运，现在我已经回到UCA星际舰队的旗舰Leviathan上。在我为下一个任务做准备之前，我和Kathryn找到了宝贵的一小段恬静时间。从空中看下去，Cronus显得宁静而遥远，但在此之前，它一直是被我所抛弃的——也许它根本就没有想象中的那么可怕。我真该好好享受休息的时光，因为，它不会太长久的。

出门之前Kathryn提醒我带上桌上的ID卡，难道这种小事我还不懂吗？向右拐走到通道尽头，我记得上楼梯是去资料室的，反正我有事在身，就免了。沿着通道向下走，右边有通向资料室的升降平台，还是算了吧，晚了的话上将又要生气了。走着走着就见到有两名士兵站在月台上，在列车来之前，我的确应该先到月台上去。

三、任务简报

对我来说，Akkaraju上将总是象一位父亲一样，但自从失去了Kura、Toshiro和Baku后，他变得日益冷漠，不再注意我。他决心击溃骚扰边境的Fallen，似乎只要将他们打垮，他就可以找回他所失去的一切。UCA最高统帅部交给我的“机密任务”，是使用旗舰Leviathan的kato大炮攻击Fallen，根本就无甚秘密可言，因为它其实就是上将的个人愿望。这样做是否值得？他考虑过后果吗？

虽然我并不十分支持这样做，但我必须先到上将处报到。下车来到月台，走到装甲兵身后捡到一把手枪，按动门左边的电钮把门打开，沿通道往上走。通道右边有块写着S的牌子，它旁边的门通往指挥室，“上将应该在指挥室吧？”这是肯定的。进门后，路分岔了，不过我想起该走右边，因为左边是MCA升降台。来到指挥室，上将果然在这里。听完老爹的唠叨，再逢迎他几句，终于可以走人了。下楼梯收好桌面上的光盘，按一下中间的电钮。回到上一层，这里有两个通道口，我进来时走了右边那个，现在当然是走左边。右拐来到控制台前，依次打开几个开关，几架MCA升了起来。绕了一圈后我又回到了S门附近，再次进去，走左边来到MCA升降台，我的MCA当然得坚固、耐用、装甲厚、火力强、速度快、支持即插即用、符合PC99以及ISO9002标准、无故障运行200000小时以上、XXXX……“这架不错，就选它了。”

四、风暴

LZ minotaur把我们投放到通往Avernus的一条主干道附近，入口处几乎没有守卫，即使是仅有的零星反抗也完全在我的意料之中。大量的UCA牵制部队正在骚扰Fallen的纵深防御，并阻碍北部和东部可能出现的增援，我想敌人应该对这种捉迷藏十分热衷，因此我们不必担心敌人的增援部队会开过来。但是我必须保护队友，在到达外围防护墙时，我可能会面对守备部队最猛烈的攻击，这时队友们的火力将使我更容易进入Avernus。

跟着队友前进，击毁了路上的几辆坦克和MCA。停在隧道入口旁边的卡车我越看越不顺眼，心想把它轰掉算了，不料竟捡到了弹药和能源。进入隧道，走到靠

近隧道出口的地方，一架MCA迎面冲来，虽然三对一不大公平，但也顾不得那么多了。出隧道来到地下仓库模样的地方，水池底下似乎有个按钮，我自告奋勇跳下去，碰一下按钮，水里的一扇门打开了，进去来到另一边的房间，跳到岸上。这里有两个方向，我先左拐走上升降平台，到尽头触动开关把队友放过来，然后回去走另一边，解决一架MCA得到火箭筒。继续往前走，一架敌方的MCA突然向我冲来，只好抄起家伙把她放倒。旁边的水池有点怪怪的，我决定下去看看。下去游到底，哈！捡到一个加一千能源的物品。触动开关打开顶上的门，游上岸回到刚才下水的地方，继续向前走。偷偷摸到左边的库房，没想到跑出一大堆敌人步兵，一阵狂扫后我的MCA轻微受损，不过捡到了装甲板，也算是补偿吧。走出去上斜坡，顺手把右边的卡车轰掉，捡到弹药、能源和装甲板。走出隧道，一艘敌人的运输船在前面降落，小小三架MCA就想挡住我，做梦！三两下把它们解决掉，继续前进，摆平几辆小坦克后进入隧道。

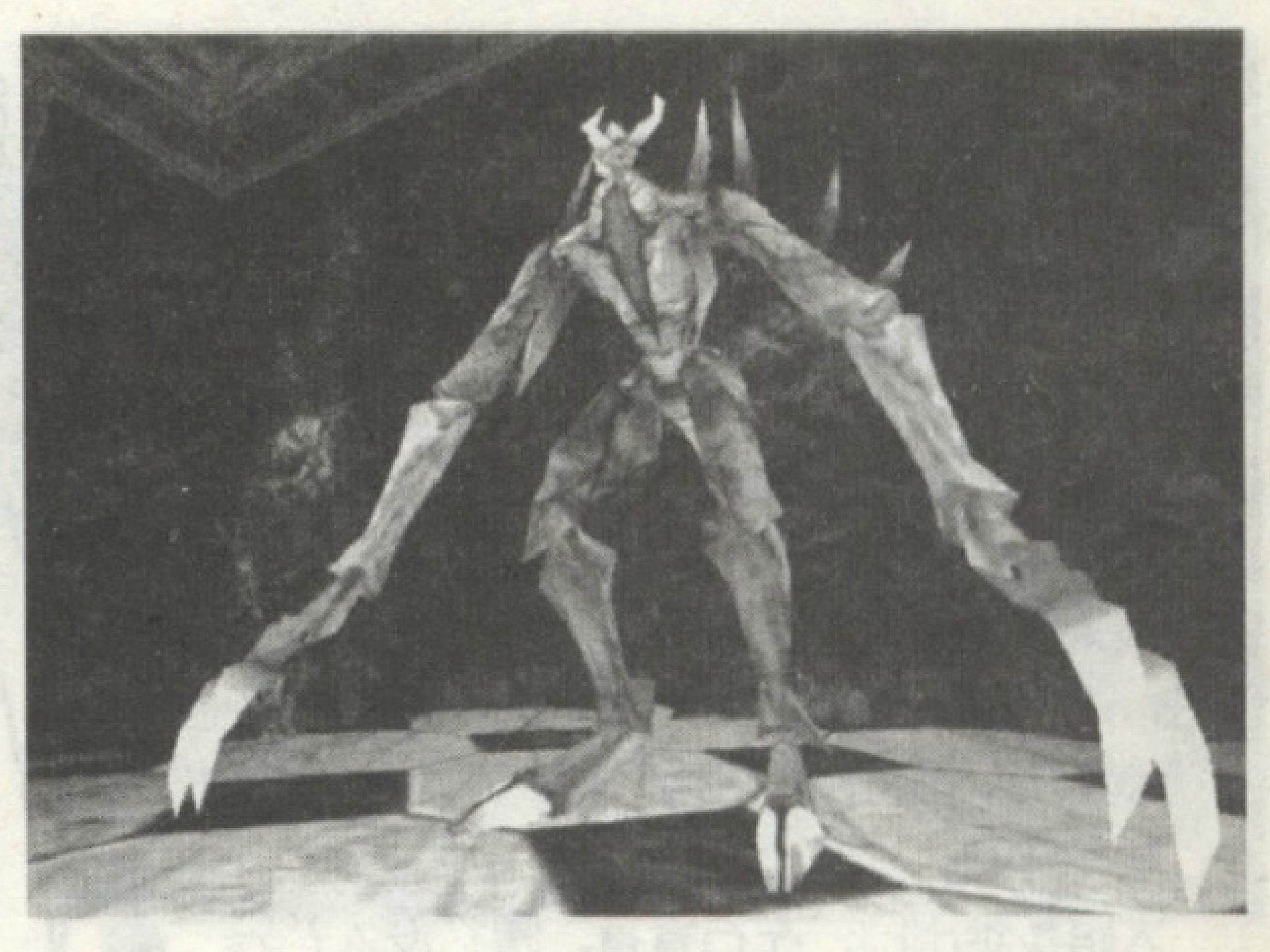
五、逼近

防护墙在我们的正前方，我感觉到战斗将会变得更艰苦。上级指示我们：粉碎任何抵抗，冲进Avernus。

我们沿着山谷向前冲，干掉一架敌MCA后，我找到了一支蜘蛛炸弹发射器，“这可是个好东西，不过我们最好快点。”队友的话提醒了我。继续前进干掉几辆坦克，顺手把卡车打碎（其实游戏中所有的卡车和轿车都可以打碎，说不定就可以找到装甲或是能源）。走进隧道，差不多走出去时忽然听到身后有动静，我下意识地转身，迎面冲来一架MCA，“好你个偷袭的家伙！”我要让它尝尝激光炮的滋味，等它吃饱后再把隧道口外的两架MCA也解决掉，得到狙击步枪和Bullgut四管火箭发射器，“有这么好的东西干嘛不用？”我想想觉得也对，便拿出狙击步枪把远处墙上的敌人一个个干掉，剩下的家伙根本不值一提，几发激光炮过去就全没了，我们顺利地进入了Avernus。

六、鬼城

由于连续多次的地震，Avernus城已经基本被废弃，但它仍以其自己特有的一种令人生畏的方式存在着。地热把能量供给空气过滤器和冷凝系统，并点亮路灯，使被放逐者和被剥夺公民权者可以把这里作为栖身之所，因此这座城市变为Gabriel的狂热军队的临时堡垒一点也不奇怪。就是在这里，在一次对Fallen的前任头目Ivan Isarevich的暗杀行



动中，Kura、Toshiro和Baku因强烈地震而丧生。

我们刚从隧道口出来，敌人就蜂拥而至。把他们清理干净后我找到狙击步枪的弹药，转了几圈，发现只有唯一的通道能走，没办法，就走那里吧。把里面的坦克炸平，出通道前先把出口外的敌人解决掉。出了通道，干掉几架MCA，敌人竟把门给关上了，该死（这里有个取巧的办法，在干掉两架MCA后，不要过去，用狙击步枪灭掉闸门前的敌人，然后变形冲向闸门，运气好的话可以直接到另一边去，也就是下文的“从窗子跳到下面路上”以后的部分）！开枪轰掉旁边的油罐车，顺便把墙炸开一个缺口，从缺口跳下去，沿着通道向前走，一路上解决五六个敌人，在一段通道右边有个低矮的洞，我试了一下，蹲着正好能进去，在里面我找到了一块加500点的装甲板。出洞继续往前走，上升降平台，本以为没什么敌人了，谁知前脚刚出平台，几发炮弹就呼啸而过，不自量力的家伙！打发掉它们，路也到头了。低头看看，地上倒是有个开关，碰它一下，旁边打开一扇窗子，窗子下面就是刚才被闸门隔开的另一半市区。

从窗子跳到下面的路上，还没分清东南西北呢，就挨了一家伙，这么猖狂的敌人当然不能放过，解决它们后我捡到蜘蛛炸弹发射器和狙击枪的弹药。往右走了一下，发现一个地道口，不过好象打不开。回到刚才跳下来的地方，继续向前走，一路上只有几辆坦克和一架MCA，倒是路两边的汽车里有不少装甲板。走到尽头，又发现一个地道口，不过这次可以进去。差不多走到底的时候，忽然从旁边冲出一架神秘的MCA，它跟我打了个招呼，而且还说认识我，可是老兄你到底是谁啊？喂，等一下！头也没回就跑了，真不够意思。这时敌人不断增多，我只好把这些先扔一边，迅速原路撤回。在摆平了那些想在地道口伏击我的敌人后，我与Hank取得了联系，他告诉我刚才打不开的地道口已经可以开了，于是我在收拾了两台蜘蛛坦克后来到了地道

口前。地道口缓缓打开，等待着我的将会是什么呢？

七、高处低处

又中计了，想不到这是个陷阱，敌人干扰了我和Leviathan之间的通讯，并堵住了通往Avernus市区的路，唯一的希望便是通过地下通风系统到达位于地面的主通信系统，在那里我可以恢复与UCA的联系，并活着离开这里。本想听听Hank的建议，可是他说什么来着，竟让我从通风口跳下去，这……这太疯狂了吧？不过这位大叔似乎容不得我怀疑，没时间去考虑这个计划的可行性了，赌赌看吧。

大踏步走出门，左右看看，咦？没人？只好来个大破坏，轰轰几下把集装箱打碎，捡到了装甲板，赚了。沿着通道向前走，一个转弯，哇，敌人！免不了一场混战，不过步兵哪是我MCA的对手，轻松摆平他们，继续前进。踏一下开关把栅栏打开，隐隐约约看到对面有架MCA，抄起狙击枪把它放倒，走到通风管外的天桥上，看看脚下，深不见底！幸亏我没有恐高症。小心翼翼地走到中间，Hank告诉我要到2号区，那应该继续向前走，走啊走啊，沿着唯一的通路来到2号区的控制室，把守卫狠狠地教训了一番后我按下了开关。走出控制室，旁边原来封住的通道已被打开，我抄起枪冲出去，没费多大劲就干掉了守在通风管口的敌人，抬头一看，哦，这里是3号区。继续前进，消灭两架MCA后我来到加热系统控制中心，乘升降机到下面，轰掉左右两边的控制设备，关闭加热器。这时Hank告诉我可以从4号区的升降机到A区去，还有什么好说的呢，人家地形比我熟嘛。不过在走之前我下意识地打掉了墙上的灯，结果在左边墙角捡到了一个加满装甲的物品。搭乘4号区的升降机来到A区，收拾掉唯一的一个敌人后我做了个深呼吸（建议玩家在这里存盘），跳！差不多到底时我看见在管壁上有一个很小的入口，而且那里还有敌人。底部的强大风力不断地把我推向顶部，我慢慢调整自己的位置，终于安全地落到入口。把两头的敌人打发掉，走到另一边，头顶上很高的地方有通道，我只好再次表演空中飞人。当然，敌人是不会罢休的，我脚还没站稳，敌人的炮火已经招呼过来，我边移动边还击，终于解决了最后的五个敌人，从亮绿灯的通道口离开了这个鬼地方。



八、渗透

从Carnivore部队来的UCA士兵已经找到了落脚点，并开始对接近K层保安处的Fallen部队进行反击。Hank正试图渗透到设施内部引开敌人以使我能进去，我必须帮助UCA的部队，然后到主设施去。

哎呀，从MCA里出来了。失去了机甲的保护，我得赶紧找点枪支弹药，总不能赤手空拳跟敌人打吧？砍碎面前的箱子看看，护甲！虽然不怎么合身，但也凑合穿了，还捡到一支冲锋枪，有总比没有好。继续前进找到我方士兵，大家都在和敌人对射，我怎能不出手？不过天下没有白吃的午餐（UCA士兵：“露出本来面目了。”），我唯一的小要求只是让我在他们旁边的木箱里找些补给。我的运气似乎不错，找到了一件护甲，再上楼找了点冲锋枪子弹，防身的东西差不多齐了。继续往前走见到两扇门，按下开关随便开一扇，进去解决几个敌人又得到了自动步枪。正为这事高兴呢，不经意间拐了个弯，敌人的子弹象马蜂一样飞过来，我躲！我闪！好不容易把敌人给摆平，我也惊出一身冷汗，再也不敢冒险走楼梯。直走开门一看，这里的敌人更多，这回看来不能全身而退了，只好硬着头皮上，没想到敌人竟被我一一收拾干净，看来今天的运气好到家了。待四周平静下来，看看墙上的开关和它旁边的门，“估计应该是走这里。”我自言自语地说。走进去向右拐，干掉两三个拦路虎，转了转，发现左边是个餐厅，而右边象是个仓库。反正我也不认识路，只是觉得仓库里的猫腻会多一点，那就走右边吧。其实仓库里也没啥好玩的，就是有条路通向停车场，Hank不是叫我到停车场去吗，正好走对了。可是几个敌人好象对我特有意见，不停地把子弹往我身上招呼，大人不记小人过，我懒得跟他们费唇舌，一路小跑，冲啊！一眨眼就到了停车坪。左右晃晃，找到一台通向通讯中心的电梯，正好合用，走！

九、亲切的声音

为了恢复与Leviathan的通讯，我将不得不排除大量的干扰，然后通过一个极窄的波段联络上Kathryn，很麻烦是不是？而且由于设施已被很好地保护起来，这不是那么容易办到的事。或许靠着从Hank那里得到的一点帮助，我可以干掉卫兵并

到达目的地。

真糟糕，我刚进入主设施就被人发现，这也是没办法的事，谁叫门关着呢？门卫按下了警报器，没多久，一个敌人冲出来，找死！一梭子放倒他，趁机冲进门，迅速解决掉门厅里的两个家伙。抬头一看，Hank正在二楼，不过他的情况比我也好不了多少（这里有个秘诀：如果你的生命值不足的话，可以向Hank扫射，他不会被打死，而你会因“CRITICAL HIT”而增加HP），我还是自己找通讯系统吧，不过得先找到主电脑并把它关掉。搜搜旁边的木箱，找到Shotgun和护甲。沿着通道继续前进，抽空把通道一边玻璃窗里的控制箱打碎，又得到一件护甲。经过一阵激烈的枪战，干掉几个敌人，我看到旁边有个饮料贩卖机，心想这回可以休息一下了。刚转身，眼角的余光扫到一个人影——敌人！干掉前后两个偷袭的家伙，这才松了口气，真是麻痹不得，继续前进吧。

打开门，让过一个工作人员，迅速干掉左右两边的敌人，在箱子里又找到一件护甲。远远地击毙升降机旁边的家伙，不小心差点打到旁边的核燃料容器！过去走上升降机，我听见左边似乎有点动静，过去摆平几个敌人，在角落的箱子里找到一个绿色的物品（很抱歉，我也不懂是干嘛用的）。走回升降机旁边，远远地看见有几个敌人在对面向我射击，这种小鸟哪是我的对手，几枪就收拾了。后面出来的家伙手里拿着的是火箭筒，不过他还没反应过来就归天了。冲过去捡起他的装备，跟着工作人员来到一扇门前，进门，哈！这里是主机房！在楼下找好角度击毙楼上的敌人，乘升降机到楼上，走到控制台前关掉主电脑，走，去找通讯系统。下楼出门，干掉门里门外的几个敌人，正想往前走，对面的门忽然打开，冲出一个手持火箭筒的装甲步兵，我手里的枪可不是吃素的，干掉他后进门，咦？这里有个电梯耶！下楼收拾掉两边的敌人，出门灭掉天桥上的家伙，继续前进，再铲除掉一个卫兵，上楼梯进右边的门，砰！当头一枪！好你个家伙，看我怎么收拾你！问题解决，马上跟总部联系……什么？这是……这是Kura的声音！她没死？她还约我在Maritropa见面，说是关于Baku和Toshiro的事。难道Akkaraju上将没把真相告诉我？啊！敌人来了！Hank提醒了我，快走！原路回到那个有核燃料容器的大厅，干掉几个敌人。咦？在角落里有扇门，进去按下开关，面前的竖井打开了，我跳……



十、逃之夭夭

我的任务很简单：撤回到LZ Minotaur并迅速转移。但实际情况不是那么容易作决定的——Kura还活着，并且有Toshiro和Baku的消息。她正在Maritropa等着我。假使上将知道他们还活着，那么为什么他没有告诉我？来不及了，Fallen的援军正涌入设施内，我想我应该先回到我的MCA去。

从竖井口出来，右边是根水管，走左边吧。在下梯子之前我看见对面墙上有些裂缝，一个飞跃过去，用匕首把墙弄开，找到一副夜视镜。下梯子干掉几个敌人得到火箭筒弹药，跳到下一层砍开箱子找到护甲，继续下梯子到底层，沿着唯一的方向走，当然少不了解决拦路的家伙。直走到一口竖井底下，爬上梯子回到以前来过的停车场，可是这回停车场里竟停着一辆坦克！我抄起火箭筒，一边躲过敌人的炮火一边准确地向坦克还击，几炮后坦克轰的一声爆炸了，一辆卡车冲进停车场，正好把门打开，我冒着弹雨冲出门，“终于逃出来了！”

十一、当一次贼

我作出了决定，这大概是命运的安排吧，没有MCA，我不可能找到回LZ Minotaur的路，唯一的办法是和Hank去Maritropa与Kura会合。Akkaraju上将会不高兴的，但我又有什么办法？Hank确信他能把我弄进CMC的一个旧泵站里去，在那里我可以偷到一部MCA，不过别的就没办法了。显然这个方法很安全，到MCA停泊场应该非常简单——希望是这样。

终于和Hank接上头了，他会帮我到泵站里去。一开始我就抢在Hank前面（因为Hank一被打死就Game Over），连上几层撂倒卫兵，一道电子门拦住了我，我对电子技术不熟，只好让Hank去弄开锁。Hank果然厉害，几下锁就开了，我们马上冲进去，摆平任何敢于反抗的敌人。在控制台前Hank停了下来，他要为我打

开大门，我只能自己到MCA停泊场去了。沿着通道继续走，一路上敌人不少，而且地形狭窄，不过因为我先下手为强，因此没受什么伤。当来到一个通道口时，我发现口外有很多彩色的箱子，“是个很好的伏击地点。”我下意识地放慢了脚步向前走，直到看见两个装甲步兵傻呼呼地站在下面，两梭子送他们上路，可是狙击兵呢？这时右上方似乎有些动静，我连忙蹲下，这才发现那个想狙击我的家伙的脚，几枪解决掉他，沿着平台走到他原来站的地方，那是控制室，进去把开关合上，出来走到装甲步兵原来站的地方。除了我刚才打开的门外还有一个小门，走进去干掉一个家伙，在箱子里找到护甲。出来走刚打开的门，右拐干掉远处的敌人，刚想迈腿往前走，右前方忽然火光一闪，不好！我本能地向后一跳，一打以上的子弹擦着我的头盔飞过，好悬呐！原来有个敌人躲在墙角后面，我抽出火箭筒对准那里就是一下，他不死也差不多了。下楼梯左拐摆平最后几个敌人，哦，MCA都停在这里呢！

十二、公敌

自从Cronian矿业联盟（CMC）分裂，及军事组织Fallen迅速崛起后，Maritropa城几乎一直处于军事管制之下。可以确信，一部重装MCA将会引起CMC安全部队的怀疑并被监视。对我来说，这绝不是个好消息。Hank相信他的老朋友Maurice和Toshi可以援助我。总之，必须杀出一条血路，到达贫民区的Angel车站17号泊位，在我停好后Kura将立即与我联系。

有Maurice和Toshi的帮助真是太好了，至少我不至于孤军奋战。跟着他们前进，击毁天桥上的MCA和隧道里的蜘蛛坦克，这时我发现身上的装甲太少了，只好回到出发点旁边的地道里找块装甲板再回来（这里有个捷径：直接用大跳跳上天桥，走左边的通道，就可以到达下文的“最后一个通道”）。刚想走左边的斜坡，不料该死的敌人竟把门给关上了，只好继续前进。右拐解决步兵和蜘蛛坦克，走斜坡来到上一层，干掉道路右边冲出来的MCA。可是我们所能见到的通道，都无一例外地在我们冲到近前只差一米时关闭了，你说气人不气人！沿着原来的路继续往前走，消灭楼上和地面的步兵，走斜坡来到刚才的天桥，这是最后一个通道，嘿，等一下！唉，还是关上了，见鬼！这时脚下隧道一侧的门打开了，里面跑出一辆蜘蛛坦克和一堆步兵，正好拿他们来解气，一阵火光过后敌人被尽数歼灭，咦？这里有个缺口，正好可以让我走到另一边，真是人算不如天算。上到另一边的



地面，轰掉叫嚣着的蜘蛛坦克，在这里转几圈把敌人收拾干净，在干掉敌人MCA时捡到一门“撕裂者”三管机炮，它几乎是MCA可以装备的最强武器了。兴奋之余抬头一看，一块牌子上分明写着“MCV 17 DUCK”，这不就是17号泊位嘛！从旁边的小巷进去，大门就在眼前。

十三、17号泊位

乘列车到新月广场车站，相对来说应该比较简单。与Kura的重逢真是令人百感交集，毕竟我一直以为Kura已经死了。我曾为失去她而感到悲痛和失落，因为失去她就象失去半个自己一样。但现在她还活着，而我正在和她的妹妹约会。

什么？要我赶火车？好吧，只能硬着头皮上了。沿着通道来到二楼，这里有个工作人员，我在他旁边的箱子里找到护甲，看看四周，没路了！只好打碎窗玻璃，小心翼翼地跳到窗台上，击毙下面的两个卫兵，慢慢挪出窗口，正好落在墙边上。沿着墙边捡到一个加满护甲的物品，跳到地面，拐两个弯就是月台了，我冲……什么？火车竟然开走了，真是倒运！只好找别的办法。回头干掉两个装甲步兵，跳到水里找到一个加100生命的大十字，帅呆了！上岸走进建筑物，一个工作人员为我打开一扇门，进去在箱子里找到一把能量球发射器。出来回到刚才从墙上跳下来的地方，打碎旁边的窗玻璃跳进去。出门后路分岔了，“先上楼瞧瞧。”我自言自语地说。上楼干掉一伙卫兵，穿过两道门来到一个办公室，这里的卫兵似乎没有敌意，我拿起桌上的钥匙知趣地离开了。回到刚才的岔路口，这回走另一边，连下几层来到一个机房模样的地方，摆平这里的几个卫兵。正想出门，忽然看见旁边窗子下面的房间好象没到过，刚才拿的钥匙正好派上用场。打开旁边的门，里面是一个到处有箱子的房间，打开箱子找到一支有十发炮弹的Kato掷弹筒（炭化枪），真不错。回到机房，出门吧。

（待续）



江南才子唐伯虎



四川 李军生 罗静 代志军

开局篇

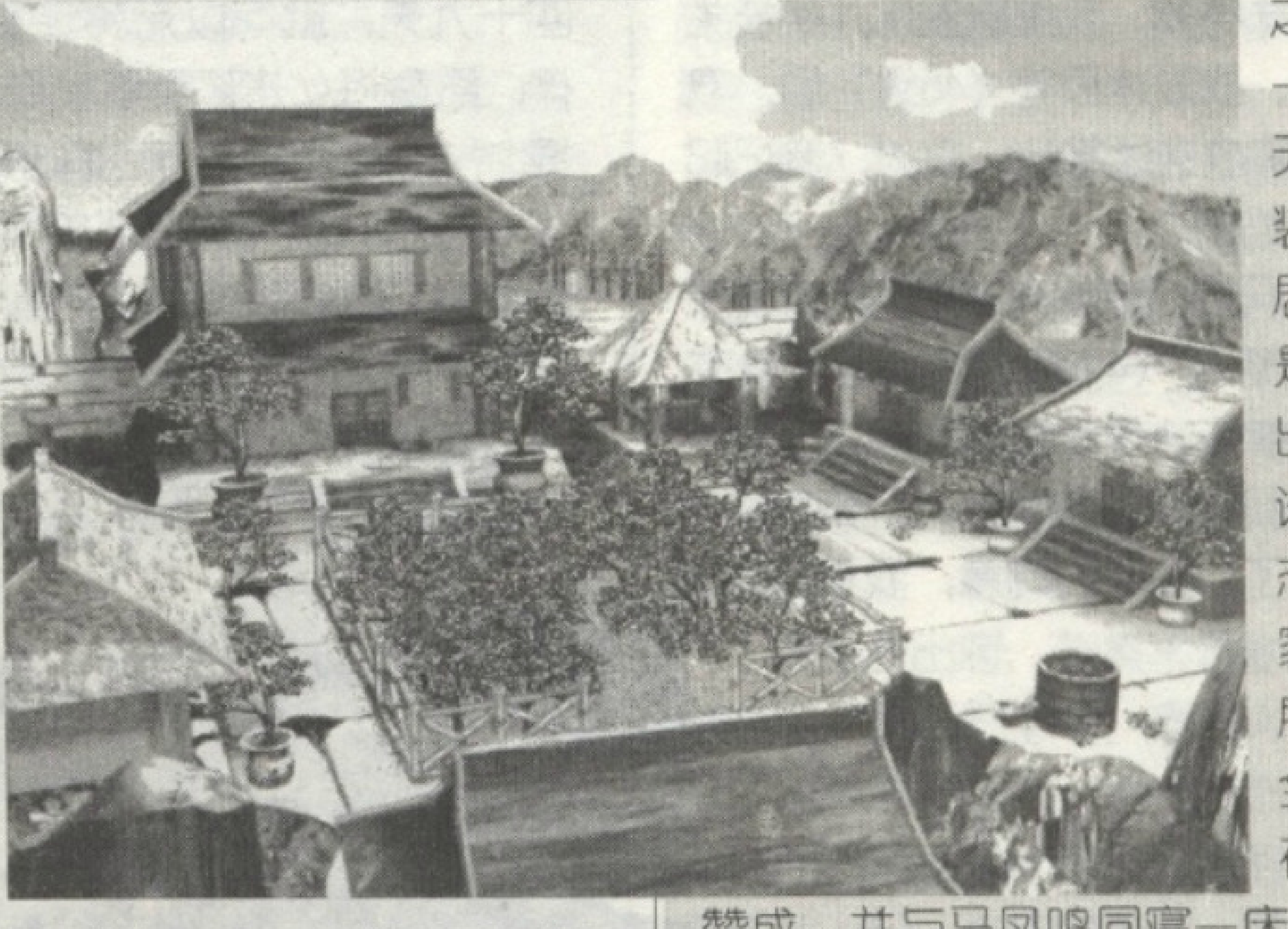
这一日，唐老夫人训子，四大才子之一的祝枝山造访，唐伯虎借机溜出。二人至醉仙楼遇张梦晋，三人因同好酒而谈兴大发。交谈中唐伯虎得知中原有八大美女，世人争睹其芳容，但个个均无功而返。唐伯虎一时豪气大发，夸口要娶这八美，于是三人打赌，如唐伯虎成功，三才子都会红包奉上，但如果唐伯虎失败，则排名就得在四大才子之尾。入“张梦晋府”取得八美图后，唐伯虎踏遍中原，就此揭开一段佳话。（以下八篇改为第一人称）

九空篇

尘缘未尽入空门

终得才子伴佳人

路经妙空寺，一女尼见我身带舍利子（可在万贤楼得），出口相问。我告之机缘，此名为九性的女尼忽然剧烈咳嗽，我一询问，方知这是练功气息走岔经脉之故，而要根治此病需学会麒麟山云中仙的太阴圆缺术。又知麒麟山云雾弥漫，山高水险，没有足够的轻功与耐毒力是上不去的。这时九性的师妹九空回来，告知自己寻药失败。这九空可是一大美女，我一时豪气万丈，许下救人誓言。



我直奔麒麟山（武斗等级十级可上），遇到忘性奇大的云中仙。被问得七荤八素后，得知欲学太阴圆缺术还须霓裳羽衣曲，而要学此曲，先得见乐神太谱真，由他引我见音神绕指柔，将武功打入我的任督二脉。学会云中仙的骑云歌后，入五音居见得乐神太谱真。他告诉我霓裳羽衣曲不全，其残缺部分在一个荒凉的地方。我在黑水洞中找到曲谱交给乐神，他经过十天研究后，悟通曲谱，与我偕往绕梁居见到音神。音神欣然弹奏完霓裳羽衣曲后，二神迅速衰老。我为了不打扰二老回味余音，悄然离开了。

再上麒麟山后，云中仙又要我找无道子学神游太虚。我不辞劳苦，立即入百道居见到了无道子，无道子又说神游太虚之诀太过激烈，须先找到冰坎火离珠。于是一番奔波，我在千谈楼见到了子棋双怪，得知冰坎火离珠在他二人身上，但要破解子棋谱方可。又应他们的要求拿着玉将军从雾中洞中寻得了破解子棋谱的步法，以此步法换得冰坎火离珠，持珠往百道居修得神游太虚。

第三次上麒麟山，这回云中仙夸我有毅力，之后爽快地教会了我太阴圆缺术。救人要紧，我顾不得休整，急急忙忙奔往妙空寺，治好了九性的病，又博得九空的欢心。与九空闲聊后，得知九空现为带发修行，于是我趁机表白，告之“愿意照顾你一辈子”，与九空的师父神尼菩提子（40级）一番恶战后，终于迎娶九空入门。

马凤鸣篇

英姿飒飒俏女郎

错中姻缘太匆忙

这天，路经戏凤居，守卫说不准男子进入，我一气之下回家找管家唐庆搞得一身女装，又在醉歌楼花无影处学得女声。身着女装，大摇大摆入了戏凤居。进入后，方知这里原是一所高级妓院，刚想退出，遇上马文彬以明珠相诱，本着教训登徒子的心态，我到了马家。刚到马家，就被马文彬之妹凤鸣所救，为了保证我的安全，马凤鸣坚持留我过夜，假打一番后，我欣然赞成，并与马凤鸣同寝一床。天亮，我男儿身份被识破，于是急忙亮出字号，并希望凤鸣姑娘能委身下嫁。可凤鸣死活不信，非要印证我的武功。战胜马凤鸣后，她又要我上火焰山找她的师父赤练子。无奈，我只好答应。

一路上，我经过聋哑学会，从哑乞儿那里得知万兽



谷有恶人，于是除恶心切，赶往万兽谷。打败守卫后，跟着又与玄阴长老（41级）一番苦战，得知哑乞儿的姐姐被万兽封字锁锁住，天下只有神锁十步开可以开之。我记得自己云游中原时，曾路过一个叫作十方客栈的地



方，那里有个酒鬼说过什么锁之类的话，又暗示自己喝了三步锁喉酒后可以说出一些秘密，于是立即赶赴十方客栈，酿出三步锁喉酒（雪莲水+锁蛇胆）。果然，那个醉鬼喝完酒后，表白了自己就是神锁十步开，并告知开锁之咒。我又上万兽谷用咒语开了锁，正准备救人时，万兽教主（47级）突然现身，恶斗后，救出乞儿姐回聋哑学会。

历来好人有好报，哑乞儿为了报恩，告诉我一个叫冰极峰的地方，并赠破空珠与我。我携珠到乞儿姐被关之地，用珠子进入冰极峰。战败冰极兽（45级）后，我取得玄冰掌法秘笈，并修练成玄冰掌法。这时，我记起正事在身，就一路赶往火焰山。

刚上火焰山，就遇到马凤鸣的三位师兄要试我斤两。打败他们后，主角赤炼子（47级）又上场与我交手，我使出刚学会的玄冰掌法，很快就将他击败。而后又在文采上胜过其夫人羽仙子（49级），他们终于确信我就是真正的唐伯虎了。经他们同意，我娶回了马凤鸣。

陆昭容篇

纤手轻拨琴声长

引来西天凤求凰

考取解元后，这天突发奇想，换上女装进入陆翰林府。一通谎话后，因专业对口画出松鹤遐龄图，被老夫人收为婢女，取名秋月。又因画出瑶池献瑞图，与陆昭容结为姐妹。第二天，见昭容弹琴，我也大有深意也弹了一曲凤求凰。玩笑之中，陆昭容告诉我，如果我是男儿身的话，就愿意嫁给我，我大喜，马上表露身份。陆昭容又惊又羞，提出两个要求，一是我已有了的解元身份，二是要请神算余胜仙来提亲。

为了早日抱得美人归，我“飞”至神道馆找到余胜仙，他一口答应，但要求先得到祝枝山的字贴。小意思，祝兄一定会成全我的。来到祝府，没想到这个可恶的祝枝山居然为了节约一个红包而阻挠我的人生大事，非要我给他碧玉珠才肯为我写字，并提示持珠者不大干净。我马上取道丐帮，却因不会唱莲花落而被拒之门外，无奈只好游荡于丐帮附近。这天，在黑店我遇见了丐帮的弟子酒乞儿，他答应如果我给他七里香菊酒就告诉我莲花落口诀。我战败太白居的不醉翁后取得七里香菊酒，再用此酒换得莲花落口诀。

有了口诀，我顺利进入丐帮，战胜帮主（39级）后，得到了碧玉珠。脚下生风，我到祝府换得字贴，又用贴请出余胜仙，这样，入陆府就能娶得陆昭容。

蒋月琴篇

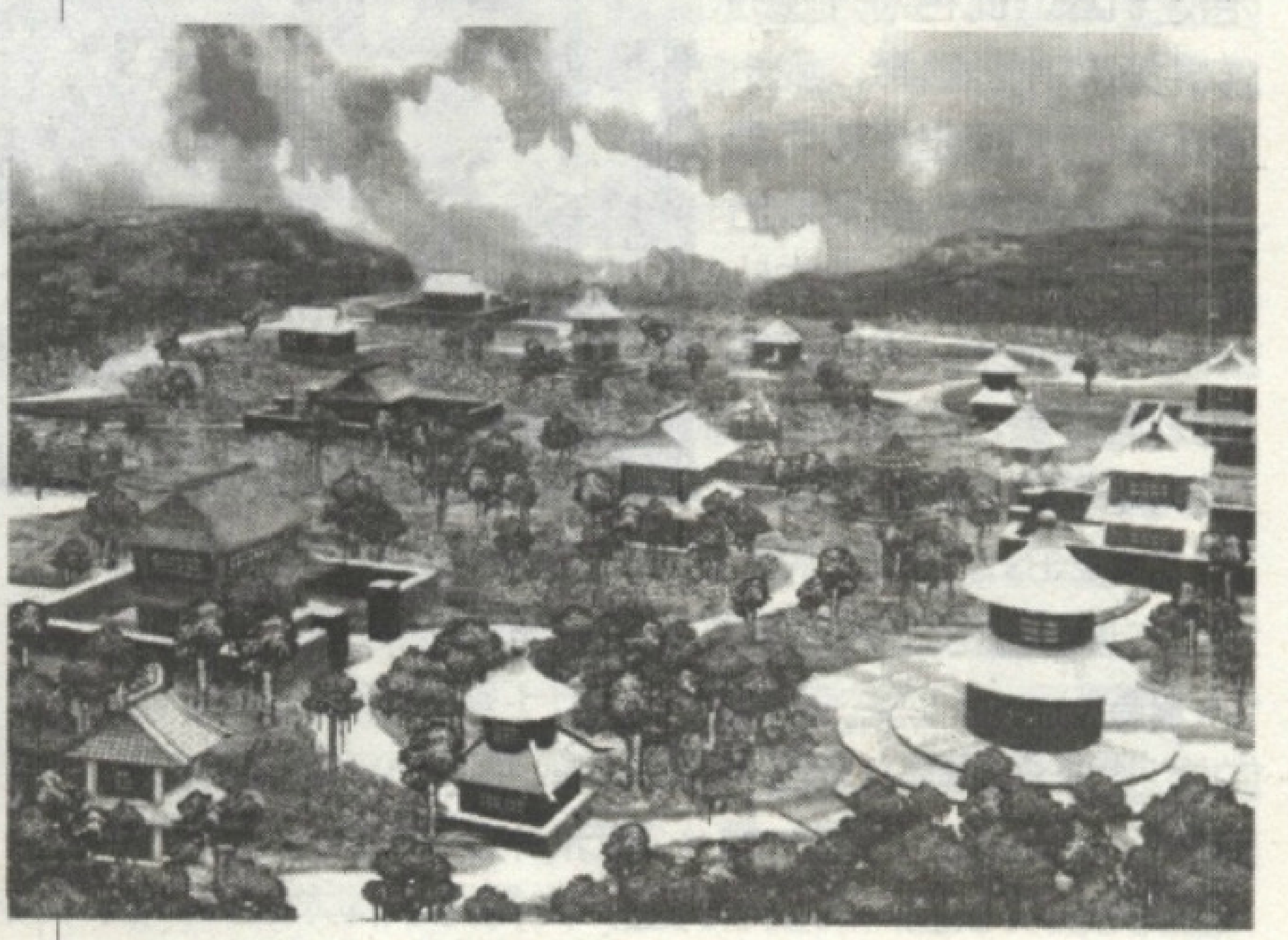
至孝一片玲珑心

喜践誓言嫁唐门

某日经过醉我居，遇醉不死闻出我身带阎王醉（山泉水+七冥草），非常想饮，我便用此酒换得他的酒香珠。

云游至蒋月琴家时，蒋二婶闻出酒香珠的味道而认为我就是来救她老伴的人，又告知只要找到白毛猴头菇、金玉冬虫夏草、九转阴阳丹，再混着宝莲水熬七七四十九天，就可以治蒋老爹的病，并说如能救得她老伴，愿意将女儿蒋月琴嫁与我。这一句话说得我精神大振，一口答应找齐这四样东西。

茫茫中原，要找出这四件宝物，真如大海捞针。但凭着毅力和机缘巧合，我勇闯神龙居战神龙铁布衫（38级），得羽化符，再用此符在羽蝶小栈的羽蝶仙姑手中





换得白毛猴头菇；人对神居舌战对神朱三步（44级）赢得黄金半月豆，在虎婆居用此物换得金玉冬虫夏草；人画魂间斗画中魂（46级）得青阳水，再人清风居用此物换得九转阴阳丹；上求败居迎战神万求败（49级），得金缕衣，再身着金缕衣人落风居与神尼换得宝莲水。

集齐四宝后，再人蒋月琴家，用四宝熬药成功。蒋老爹病愈，蒋月琴也坚持要实践其当日誓言嫁给我，我“推辞”半天，终于娶蒋月琴人门。



罗秀英篇

芳心暗动寄江南

比翼翩翩游云天

这日路过罗秀英家，罗母问我是不是慕名而来的大夫，并说她的儿子得的是一种叫半厥症的怪病，天下间只有神医鬼见愁知晓医法。我一口答应愿意帮忙，于是云游一番，在半天崖顶见到鬼见愁（8级），战胜他后，得知半厥症乃是中了一种巫术，只有杀掉恶根——森罗殿的巫师才可救治。但森罗殿凭肉身无法进人，只有灵魂出窍后才行。于是我按照神医的建议，持他给的金蝇镖人松鹤居，找到白眉老道，得知要灵魂出窍需取得出魂心法，且此心法只是灵动心法的上卷，而开启下卷归魂心法宝箱的钥匙在龟仙庐白鬓道人身上。得到白眉老道给的开启出魂心法宝箱的钥匙后，我道过谢离开松鹤居，直奔龟仙庐，又见到白鬓道长，取得归魂心法钥匙。两匙合并，我轻松地打开了鹿马河内的宝箱，获得心法。

森罗殿终于出现在我眼前（在松鹤居的上方），到森罗殿杀死幻卒、阴阳判（22级）后，见到罪魁祸首一一界王（30级）。战胜他后，回到罗秀英家，见罗家之子病已痊愈。

在与罗秀英的交谈中，得知她喜欢易卜，却无法参悟金刚易卜的真谛。为讨她欢心，我再次整装出发，至寻爻居见得卜神向问天，他交给我一把太极刀，告诉我一切随缘。又人无相居见到相神莫向天（30级），打败他后，终于得到金刚易卜。

至罗秀英家为其讲解金刚易卜的真谛，又了解她对我已有好感，但要嫁给我，则必须请到程敏政大夫前来主婚。于是前至程府，表明自己解元身份后，得以进人，但程敏政提出，要先得到文征明的画，才肯为我和罗秀英主婚。我心想这还不容易，于是踱至文府。不料由于祝枝山早已放出风声：为了不显出其他三才子的无能，要每人有仇报仇、无仇刁难，尽量破坏我的计划，所以文征明要求我必须持率意贴来换画。于是我历经千辛万苦，自雾中洞找到了率意贴，交予文征明后，取得了他的墨宝。再到程府交予程敏政，终于如愿以偿地娶回了罗秀英。



谢天香篇

一粒人丹牵姻缘

半盏情酒获芳颜

这天踏足万贤楼，忽听得有人叫救命（此情节需先娶得五位美女后方能出现），一看原来是阴阳二怪正在欺负一女子。我义不容辞地赶走了阴阳二怪，救出了女子李凤姑。询问此中原委时，竟得知了一个秘密——原来天道观有人利用宗教行恶，一位名叫谢天香的姑娘已受其害。于是我拿出一百两银子赠予李凤姑，凤姑为报恩把意愿珠送给我。

救人心切，我直奔谢天香府，果然见得谢天香正在胡言乱语。谢员外一见我便许以重赏——只要我能治好天香的病，愿分一半家产给我。我想自己乃堂堂一江南才子，岂能受这铜臭之气，干脆趁机提出要求，希望员外将小姐许配予我，并提出天香病愈后求她亲自答应。员外同意，并告知要见天道馆的人须在梦中进行，不能直闯。

我告辞出府，在黑水洞使用意愿珠，发现地上有御梦心经，拾起后使用，便进入了梦中。这时一人向我走来，自称是梦中人，他分析谢天香应是中了邪教的虚梦术，而要解此术则要先找到醒梦丹，再到天道观找回谢天香的人丹。按他的指点，我速至仙乐居找到耶鲁齐，他居然因我娶的老婆够多（大于五个）而认为是知己，爽快地送了我一颗不夜丹。

有了不夜丹，我终于发现了不夜城（在澄心堂下方）。人城后，先战不夜卫兵，再战不夜护城兽（32级），胜后得城主召见。再战胜护城四大法王后，取得

了醒梦丹。出城直奔黑水洞，在洞中使用醒梦丹，梦中人再次现身，跟着他念了一通咒语后，只见他的身体忽然模糊起来，才知这醒梦丹的作用就是将梦幻中的一切毁灭，想起不夜城也会从此消失，不由一阵感叹。

出洞转至天道观，恶人果然出现，与阴阳怪（42级）和天道观主（45级）一番恶战后，得到天香的人丹。而后带着急迫的心情，怀揣人丹来到天香府中，用人丹让天香完全康复。

天香复原后，刚答应嫁给我就因身上情锁作怪而晕倒在地，我急忙帮着救治。三天后，谢员外告知要救天香，须有解情洒。我酿出解情酒（润井水+乱情丹），再人谢府治好了天香之病，就此娶得谢天香。

李傅红篇

一尘不染出淤泥
拨开云雾见情天

这天逛至百花居，老鸨出来招揽生意，告诉我此间有一女子平日不讲话，要有人文采胜过她之后，才肯以真面目示人。我一时兴起，人室与她相见，自报姓名“古白七”。与她文采上交锋胜后（16级），她终于揭掉面巾，现出她如花容颜，我也以真名示之，并得知她叫李傅红。与傅红姑娘交谈后，知道了她身世——父亲受恶人引诱，好赌成性，以致变卖家产，负债累累（五万两），女儿只好到百花居卖艺。我立即表明心意，希望帮助傅红姑娘脱离苦海后，能下嫁与我，傅红沉吟后答应。

到李傅红家，见到其母李大娘。大娘告诉我李家世代仿金之法，但到了李老爹这一代却没有突破，李老爹就此沉溺于赌博。为了彻底帮助傅红，我采用了双管齐下的办法，决定去找丹痴杜少白。

路经澄心堂遇一孩童，哄其开心后，他答应带我找杜少白。至紫丹居见到杜少白，以义气利益相诱，他终于答应下来，但要我找齐三件宝物：神铸炉、黄龙铜、百炼砂。又告诉我，要找炉须找炉神铁炉真（百炼居）。

找到炉神，我牺牲了一部分内功，十天后终于炼成神铸炉。养好伤，我又至铁汉居找到李延壁，他请我为他找家传宝物玉枇杷，又告知此物在颜柳居的化笔翁手上。人颜柳居战败化笔翁（34级）后，他又要我以宋徽宗的瘦金体真迹相换玉枇杷。在戏凤居找得真迹后，交换成功，再用玉枇杷与李延壁换得黄龙铜矿石。李延壁又告知百炼砂刘延良的居所，炼得春风醉酒（梦泉水+早春雷）后进酒品居找到刘延良，再奉上醉太白酒（孔雀泪+野人果），他立马就交出了百炼砂矿石。

集齐三宝赶回紫丹居，让杜少白炼出仿金之术。至此办完一件事后，我又人千赌庄见赌神胜三元，又在千千居帮他战胜千神贾亦真（32级），得鹅血玉以助赌神顺利施展偷龙转凤之术。这样，李老爹输完家产，心灰意冷之际，我告之十赌九诈的道理，使未来的岳父终于洗手戒赌，我又传他仿金之术，使其能重振家业，至此李家同意了我与傅红的婚事。我再到百花居为傅红赎身（十万两），战胜欧心虎（40级）及其帮手熊黑风（43级）后，娶得李傅红过门。

秋香篇

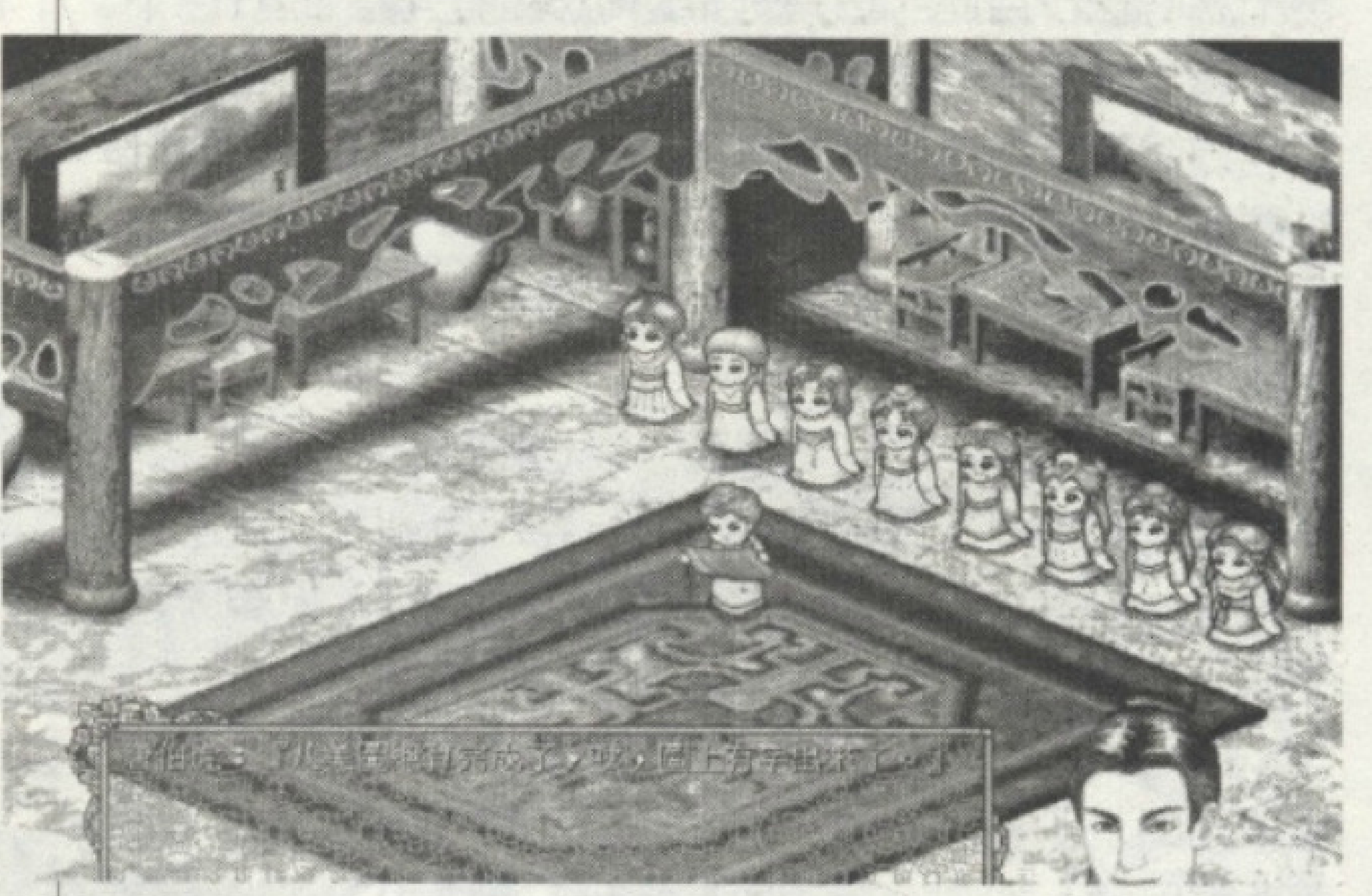
闭月羞花无双颜
犹似仙子降下凡
风流才子枉风流
只因三笑留人间。

历经千幸万苦，我总算有了七美相伴。这日，祝枝山派僮子请我至“四才亭”相聚。我欣然前往。

一番寒喧客套后，我得知八美图中的第八美目前正在云岩寺，于是马上告辞，飞速赶至云岩寺。正好遇上秋香陪夫人在此拜佛，姻缘之中的三笑给我留下了深刻的印象。我心中发誓：今生一定要娶到秋香！于是利诱华府华三婶，终于在华府谋得为奴的资格。

我先人管家房见到管家，被取名华安，换装后至大厅见到华府之华太师，被安排陪两位公子读书，我又签下了暗意“我为秋香”的卖身契。

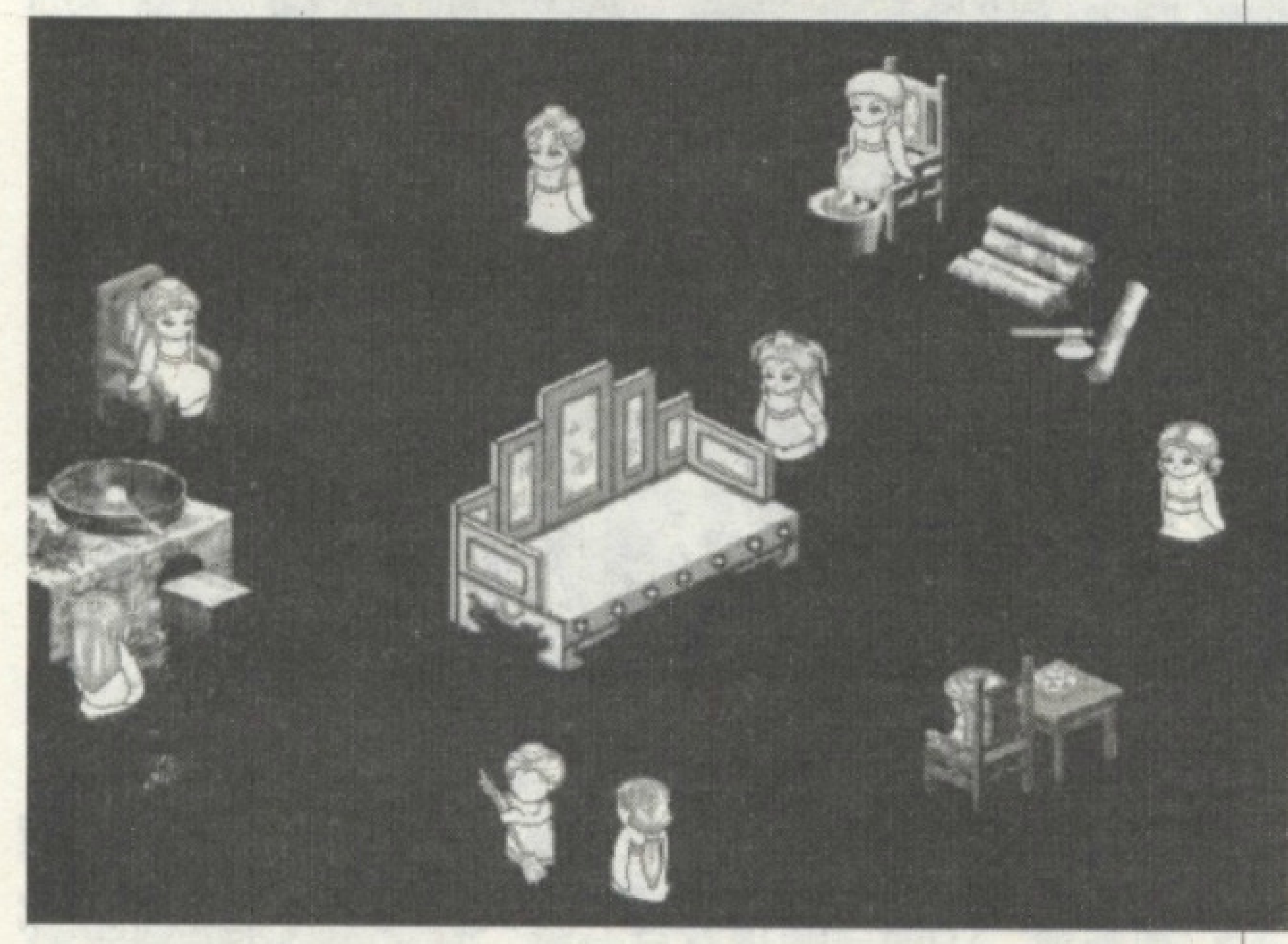
跟着华太师到了书房，正好遇上教师王本立训两位公子华文、华武，华太师牢骚一顿后把我介绍给了这两个白痴儿子。这时僮子来报，说杜翰林来访，华太师赶去迎客，临走时出了一个上联叫我与两公子对，他们没



想到我接着太师话音就对出了下联，一时惊呆了华太师与王本立。

没过多久，华太师叫我三人到大厅去。在大厅，我

揭穿了宁王对联中暗藏的玄机，引起了王本立的不满，于是他提议试试我的底子。一番较量后，我战胜了王本



立（55级），使他羞愧难当，离开了华府。这样，华文和华武也顺理成章地交由我教了。

这天我难忍思念秋香之苦，不由进人秋香房中，遭到秋香及其众姐妹的误会。我无奈之下战胜了春香（39）、夏香（40）、秋香（51）、冬香（36）后，支开其他三人，告诉秋香我就是她崇拜的唐伯虎！又当面施展成名绝技凌空虚点，并告知原委。但秋香顾念夫人对她的恩情，表示绝不嫁人，无奈我只好再找机会。

又一日，人大厅得知祝、文、周三才子将拜访华府，太师要我尽力施展，我想机不可失，于是先说自己希望能娶个妻室，引得太师中计，开口说我如能胜三才子中任一人，就让我随挑华府上下所有婢女，我顿时心花怒放，马上答应。

使出浑身解数打败祝、文、周（均为57级）三人后，趁华太师高兴之际，我赶紧说出“娶秋香”的要求，华太师一口答应，但要我尽力辅导那两个笨儿子。

十天后，宁王带人到华府闹事，我立功心切，先胜鬼才李三通（58级），又胜文状元刘章口（60），再胜武状元魏经年（60），击退了宁王，却引起华太师怀疑，我只好表明身份。华太师听后表示只要我能助他两个笨儿子战胜三才子中任一人，就可顺利娶走秋香。为了秋香，我只好答应。

我先至麒麟山下寻得通气丹，又至千谈楼找到易资丹，将这两件奇宝让华文、华武二人服下，又将我毕生功力传予他二人，顿时，华文、华武的文学功力大增。在大厅战胜三才子之后，我终于达到了华太师的要求，也终于娶到了秋香。

至此，八美齐集，从而传出一段流芳百世的佳话。

心得篇

1.在追求八美的过程中，文武全才是成功的关键，因此一开始必须要在小学府和木拳头（均可练至２６级）中修练文才和武功。到追秋香时，更需要以超凡的文才和武功一气呵成。这时可先到大学府和铁拳头（均可练至５１级）中修练。

2.在与敌战斗中，为了防止敌人的大、小还心法使你的辛苦前功尽弃，可采用一毒一酒一绝杀的方法，趁势将敌人消灭。

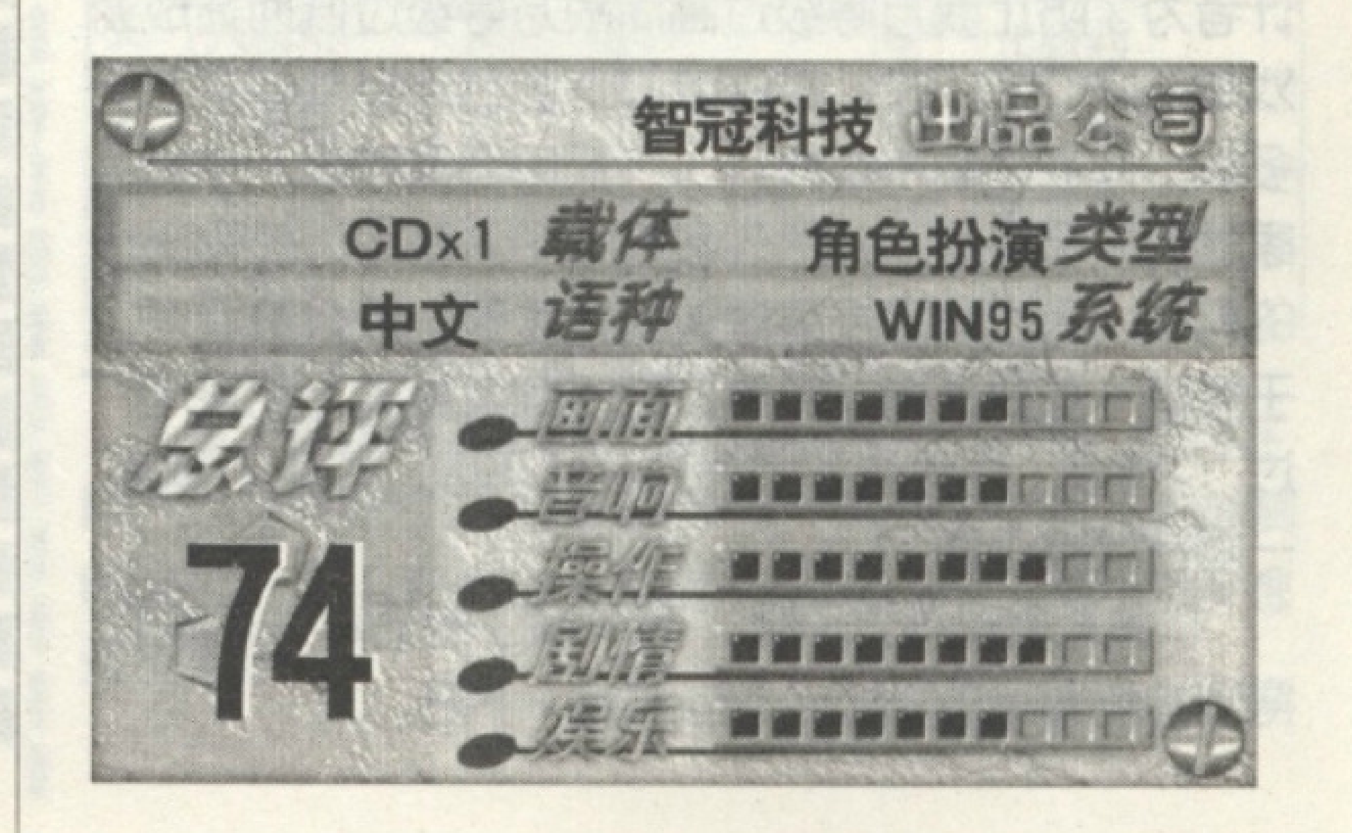
3.在修练中，绝技练成的先后并不是按威力大小排列，而是随机产生的。其威力排名如下（括号中为耗文采或内功点数）：

文斗：中流砥柱（３７）、浩然正气（３４）、出口成章（３０）、圣心明志（２５）

武斗：昊阳无极（３７）、风雷电极（３４）、怒海滔天（３１）、移脉换穴（２５）、玄冰掌法（２８）

4.酿酒配方如下：

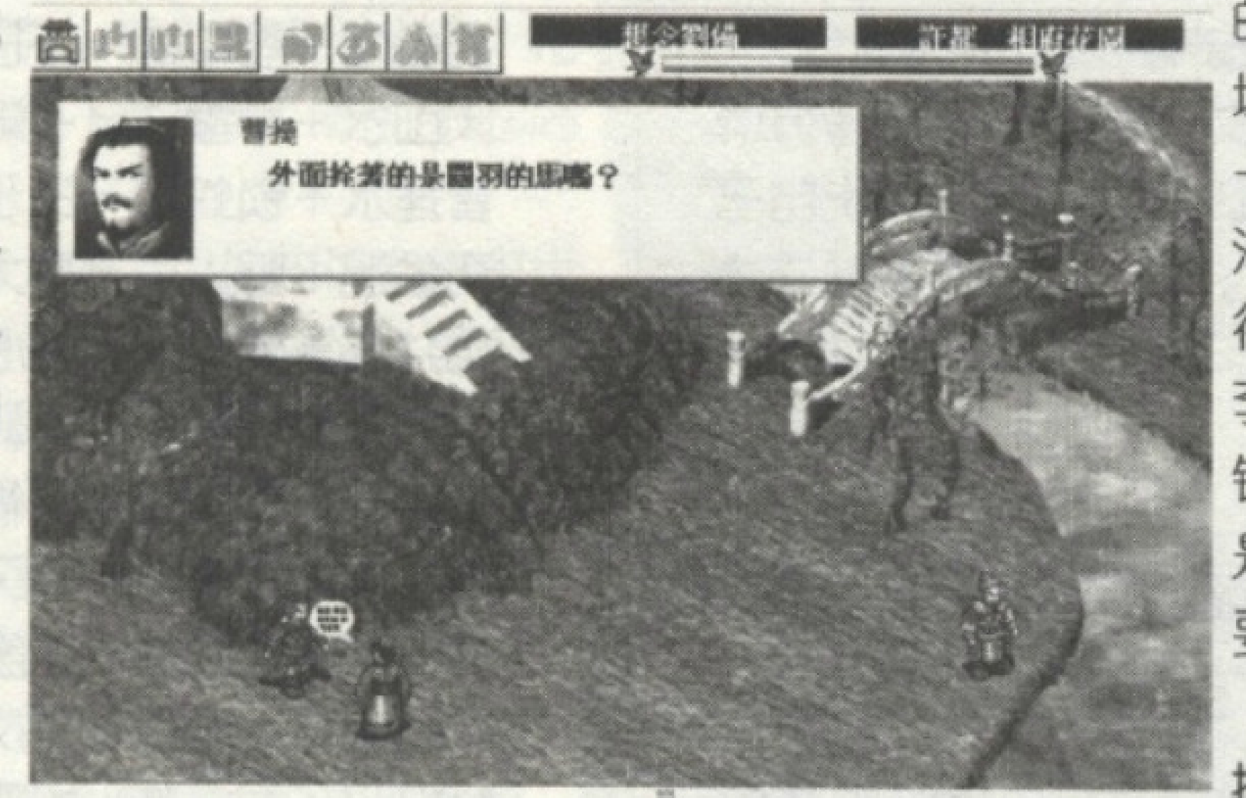
甘露水＋千轮花＝九世醉（酒力１００）
山泉水＋七冥草＝阎王醉（酒力９１）
梦泉水＋孟婆草＝孟婆醉（酒力８７）
河间水＋紫丁香＝万人醉（酒力８３）
孔雀泪＋雪中荷＝千日醉（酒力７９）
天山水＋旱雷珠＝一滴醉（酒力７６）
雪莲水＋锁蛇胆＝三步锁喉酒（酒力７３）
孔雀泪＋野人果＝醉太白（酒力７０）
龙井水＋紫佛掌＝醉心酒（酒力６７）
甘露水＋兽畏草＝龙涎酒（酒力６４）
润井水＋乱情丹＝解情酒（酒力６０）
梦泉水＋早春雷＝春风醉（酒力５５）
天山水＋断肠草＝断肠酒（酒力４６）
河间水＋龙凤草＝龙凤酒（酒力４１）
梦泉水＋白鹿茸＝沁心酒（酒力３５）
龙井水＋血燕窝＝血燕酒（酒力２５）





广州 WITSON

喜欢三国志英杰传系列的游戏迷有好消息啦！第三波即将推出《三国志——曹操传》，这一英杰传系列中的最强之作。游戏背景画面用了《三国志》中的山水画面，十分精美；部队属性个性化且战术性高，战斗时人物那充满临场感的对话令人热血沸腾；还有策略的完善，连玄武、朱雀、白虎、青龙四神都可请出来加人战场，其实叫做《三国演义——曹操传》可能更合适；而最令人兴奋的是武具可随着战斗而升级，威力将更强大，另外宝物还具有特殊效果，象"方天画戟"的嗜血攻击，"玉玺"的必杀等，使游戏的趣味性增强不少。



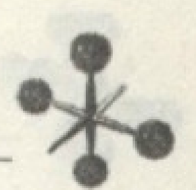
讲了这么多，你是否已很想玩一下呢？别急，先听我介绍一下经验吧，包你少走很多弯路！（怎么我玩的时候没人指点一下呢？）

1."不能搞个人英雄主义，要全面发展。"游戏中敌人的等级是根据我方的级数来决定的。就是说，你的等级越高的话，敌人也会随之增高。这可能是游戏设计者为了防止我方等级过高而敌方等级过低而造成游戏趣味降低吧。哎，难怪我辛辛苦苦涨经验值升了十多级，但老是超不过敌人。（但50级是满级，这时大家就可平起平坐了）另外我方每个人基本上都有出场的机会，因而全面发展就显得很重要。象打樊城时，于禁就一定要上场，可是之前于禁我基本上都没用过，才8级，而敌我双方多数已40多级，结果于禁第一回合就被干掉了。

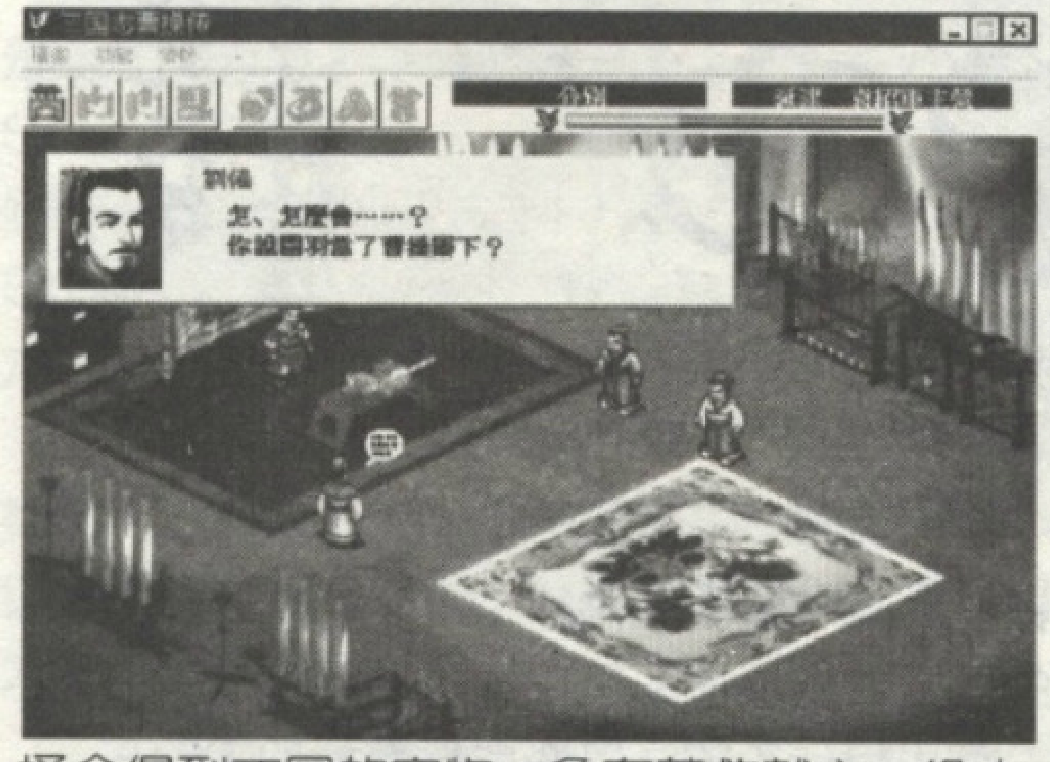
2.普通武具可升三级，若升满了的话拿去卖掉会得到神秘物品的!是什么?自己试一下吧。

3.有些战役可打可不打，但游戏安排了这些战役，当然是打好啦！和袁绍攻占了洛阳后应选追击董卓，但在追击途中遇到埋伏，此时可选撤退或继续战斗。若选继续战斗，虽然比较难打，但胜利后可获得战利品——绝影。（如果选撤退但也把敌人消灭光，则同样可获得。）曹操攻打徐州时，中途刘备会出现并劝你退兵，选撤退或继续战斗均可，之后可获得白银铠。但选继续战斗的话，刘备、关羽、张飞和赵云就会加人战场，这四人很难对付，要靠荀彧和程昱用火烧和弓箭手间接攻击。之后的濮阳之战有三场战役，前两场中途均可选择撤退，不论哪一场战役只要你把敌人全歼，濮阳之战就会结束，但每一场得到的战利品均不同，分别是李广之弓（禁咒攻击）、连环铠（防敌人的二次攻击）或者是吕布之弓（麻痹攻击），想要哪一件你自己选吧。

4.有些宝物是要我方人物死掉后才可以得到。象在张绣讨伐战役时，典韦战败就会死掉（极易），但可得到凤凰羽衣（每回合恢复HP）。若想典韦不死有两种方法：曹操逃离战场或全歼敌人。前一种很容易，只要给曹操装备绝影，第二回合就可逃掉。选后者的话将是一场恶战。首先上场人物中一定要有步兵，并且装备上最好的武具，站到城池里一个打十多个（不是夸张），吸引大部分的敌人，而且最好能在第一回合干掉胡车儿（可得到飞龙道袍）。典韦一开始就要向右下方逃，并用钝兵对付张绣和贾诩，不要主动攻击，（最好先存档，若中了贾诩的谎言就要LOAD档），张绣会一路追击典韦，只有把其他的敌人甩掉后才可



对付张绣。在乌桓之战一开始，郭嘉就会病倒，这时可选继续战斗或护送郭嘉撤离战场。若选前者，则战后郭嘉会病死，但可得到遁甲天书（策略模仿）；选后者，则之后的几场战役郭嘉将不能参加，但在赤壁之战郭嘉会复出并看穿孔明的计谋，上演一场“计上计”。宝物和大将之间的取舍就由你选择了。



5.有时不同的选择会得到不同的宝物。象在营救献帝一役中，曹操靠近献帝时可选择全歼敌人或护送献帝，选前者战后得到圣者宝剑（精神力加高86，辅助MP加20），选后者得到黄金铠（防御致命一击）。在讨伐袁术称帝一役，一开始曹操军便缺粮，这时有两个选择：向刘备借粮或斩粮官。选前者有二十个回合作战，战后获得芭蕉扇（精神力加16并节约MP）和风车轮（炮车移动力加2）；若选后者只有十二个回合作战，但战后除获得芭蕉扇和风车轮外，还可获得印绶（部队兵种提升时使用，过几关后可在道具店买到）。

6.《曹操传》战斗时可随时存档，采用LOAD-SAVE大法通关将更容易。战斗结束时最好存档，若之后做错选择可再来一次。另外部队等级在15或30以上均可提升兵种，提升兵种时HP、MP会全部补满，而且部队的移动力和攻击范围均会提升。

看完这些用鲜血和睡眠换来的经验，想必你已经成长为一名“老手”了吧。什么，有些宝物拿不到你觉得很失望？那么本人就教你一招“独门修改大法”。首先在战营里选“装备”，随便选一个武将，把武器的级数输入FPE中，然后帮他装备另一件武器，级数要不同，再次输入级数到FPE，如此几次，直到FPE找到的地址剩下一个为止，便可进入地址修改。其中数值分别代表武器名称、武器级数、武器经验、防具名称、防具级数、防具经验和辅助物品名称，这时你只要把想要的物品代码输入，便可要什么有什么（宝典在手）。宝物9级是满级，修改时最好不要改得过高，不然游戏会变得无聊的。合理地拥有所有的宝物，游戏时趣味才会更大。

物品代码表

武器：

01	大剑	02	铜剑	03	短枪	04	长枪
05	钢枪	06	短弓	07	大弓	08	铁弓
09	木棍棒	0A	铜棍	0B	铁棍	0C	木制投石车
0D	铜制投石车	0E	铁制投石车	0F	竹扇	10	军扇
11	铁扇	12	石制宝剑	13	铜制宝剑	14	铁制宝剑
15	雌雄双剑*	16	青钢剑*	17	倚天剑*	18	古锭刀*
19	青龙偃月刀*	1A	蛇矛*	1B	方天画戟*	1C	吕布之弓*
1D	李广之弓*	1E	流星锤*	1F	双鞭*	20	金火罐炮*
21	芭蕉扇*	22	五火神焰扇*	23	白羽扇*	24	七星剑
25	圣者宝剑						

防具：

26	皮铠	27	铜铠	28	铁铠	29	布衣
2A	皮衣	2B	战斗服	2C	镜铠*	2D	黄金铠*
2E	连环铠*	2F	白银铠*	30	龙鳞铠*	31	飞龙道袍*
32	鹤氅*	33	漆黑道袍*	34	凤凰羽衣*		

辅助品：

35	皮盾	36	铜盾	37	白银盾*
38	风神盾*	39	皮制马铠	3A	铜制马铠
3B	风车轮*	3C	爪黄飞电*	3D	绝影*
3E	赤兔马*	3F	的卢*	40	皮盔
41	铜盔	42	铁盔*	43	方巾
44	纶巾	45	诸葛巾*	46	布手套
47	皮手套	48	没羽箭*	49	孙子兵法*
4A	孟德新书*	4B	青囊书*	4C	太平青领道*
4D	太平要术*	4E	遁甲天书	4F	六韬*
50	三略*	51	豆袋*	52	玉玺*
53	青龙宝玉*	54	朱雀宝玉*	55	玄武宝玉*
56	白虎宝玉*				

道具：

57	恢复用豆	58	恢复用米	59	恢复用桃
5A	神秘水	5B	神秘酒	5C	解毒草
5D	兴奋剂	5E	膏药	5F	止咳药
60	万能药	61	印绶	62	武力果☆
63	智力果☆	64	统率力果☆	65	敏捷果☆
66	好运果☆	67	经验果☆		

注：*号表示宝物，☆号表示此道具买不到。

从57恢复用豆开始，修改方法略有不同，你可在购入及使用时引起数量的变化，再用FPE寻找到道具的地址，进入修改时把后面几位的“00”改成你所想要的数值。

血溅五步外 刀寒三寸中

——一九九九年动作策略游戏展望

辽宁 枫红一刀流

当今游戏界厂商如云，每年上市的游戏也多如过江之鲫，一部作品能不能赚钱，除了游戏本身的品质外，再就是有没有跟上主潮流。游戏亦如服装，每年都大致有一个流行的趋势，评估这种潮流就是制作人和企划们的事了，你看95年的3D射击游戏如火如荼，97年的即时战略也被人玩疯了，那么99年呢？据网上的权威评测，今年流行的将是动作策略或队组射击游戏！截止到现在的情报，至少已有八部第一人称的动作策略游戏正在开发中，如果再包括《雷神之锤III——竞技场》（Quake III Arena）、《部落》（Tribes）和《虚幻霸主》（Unreal Tournament）等，那么这个表单就可以列得很长了！



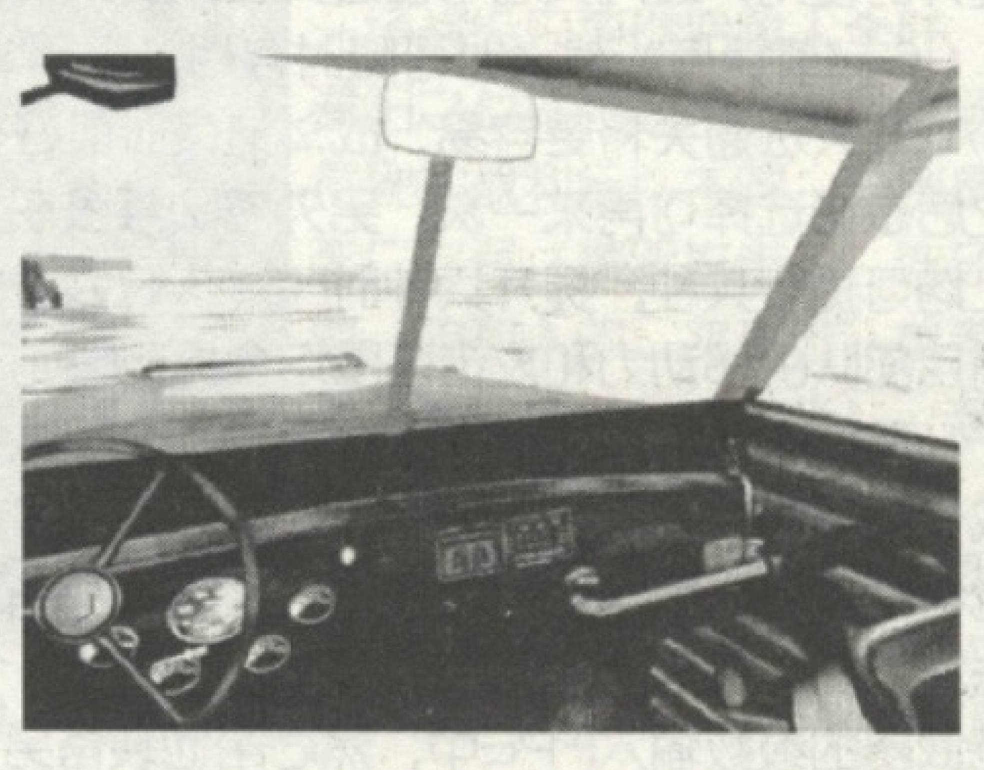
为什么动作策略游戏在最近如此红火呢？分析一下，我认为有四个原因：

一是它综合了其它游戏类型的特点。比如动作射击的机敏、策略游戏的统筹，当然还有战争模拟的体验……它不管对于哪类的玩家都有一定的适应性，并且与以往的游戏概念有所不同，极其考验玩家各方面的反应和技巧能力，操作起来有相当的成就感。

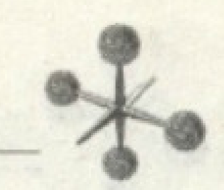
二是这些游戏都支持网络功能，允许几个玩家同时参与游戏。虽然原来3D游戏中的死亡模式也很吸引人，但在协同作战中体现的援助和友情，是以往动作射击游戏所不能比拟的。

第三，是因为游戏独特的武器装备。在以往的《雷神之锤II》或《毁灭公爵》中，我们玩的都是些外形巨酷的强大武器，什么加农炮、闪电枪，要么就是冷冻枪、缩小枪什么的，这些虚构或科幻中的东西，毕竟离我们太远了。而现在以《彩虹六号》（Rainbow Six）为代表的动作策略游戏中，首次将现实武器加入到游戏中来，各种武器名称、外形和参数指标都是真实的，这对于那些武器迷们可说是一个枪支博览会，游戏中遇到的是现实任务，不再是外星啊……怪物啊……什么的，我们每个人都爱表现自己独特的风格，在游戏中拥有这些最新科技的产品、高精尖的武装，如何玩转它们来对付狡猾的敌手，这显然是件很具挑战性的事。

最后一点，动作策略游戏为何会如此成功，关键是在于战术的运用上。尽管一些最基本的战术可以从每一部第一人称的射击游戏中表现出来，可动作策略游戏需要玩家理解并指挥特种部队，去执行一项项艰险的任务，而不再仅仅是以往射击游戏英雄主义的形式和简单的内涵——屠杀。



随着《彩虹六号》和《三角洲特种部队》这类动作策略游戏的销售看好，目前很多类似的游戏产品都在大批的制作小组中紧张地开发着，因此我们在热切地等待中不妨先展望一下本年度在这一游戏类型的舞台上会出现哪几支新秀。



彩虹六号之结局篇
Rainbow Six：The Sequel

毋庸置疑，本年度将最早推出的动作策略游戏就是这部《彩虹六号之结局篇》。Clancy作为Red Storm 的总裁也曾为其销售成绩感到振奋，目前他们的公司已卖出超过二十万套的拷贝，尽管Red Storm 这次将推出这个结局篇，并不意味着《彩虹六号》系列的终结，Clancy（他本身也是冒险小说《彩虹六号》的原创作家）表示公司还会不断有续作推出，并保持在这一游戏潮流中的先驱地位。而这部续作还是承接前作的风格和故事，以全球反恐怖行动为故事背景的。

“这是我所最喜欢的游戏形态”Clancy热情洋溢地说：“如果玩家玩过我们的游戏，又看过我所写的这部小说，那他在本身的防御攻击技能上也会有所提高，比如反抗现实生活中的暴力行为……”

Clancy有理由相信这部续作会和前作获得一样的成功。前作的设计者Carl Schnurr目前正把全部精力放在这个结局篇上，并许诺游戏将保留对于现代世界反恐怖军事行动的描述。“当我们开始着手于结局篇的开发时”Schnurr说道：“我们密切地关注玩家们对于前作的看法，我们希望在续作中做一些必要的改进以使游戏拥有新的特色，使全球各地的玩家都能保持对游戏的兴趣。”

创作伊始，游戏故事的剧本基于Clancy的系列小说完全被重写，汇拢成一条明确的故事主线：世界上两大恐怖组织正在频繁接触，好象在联手从事一项危险的行动，其动机和内幕会因为玩家的行动而逐步明朗化，和前作一样，剧情是线性的，任务将有超过十八个任务关卡，其中有运输行动、援助人质、隐蔽侦察和破坏行动等……



结局篇中将拥有几个新的特点，包括任务行动的重播功能，象《雷神之锤》和《极品飞车》那样记录你的攻关历程。玩家在战斗中可以从任何的角度切换视图和有关任务的说明，使玩家知道失误的原因，并避免下一次发生同样情况。敌人在AI方面将更为狡猾，他们能逃入房间躲藏或从背后来偷袭队员，也会在雨雪中隐藏身形。在结局篇的特效也会有所改进，包括动态光影技术等。还有新增添的武器品种，如威力强大的枪榴弹发射筒等等，这些种种细节和所有的武器参数资料都已被确定下来了。



最后，结局篇将使用Red Storm新的视角模式，比如在一月末推出的《彩虹六号》任务版：《鹰之守望》（Rainbow Six: Eagle Watch）会使用这种技术，它允许玩家将自已的行动布署或视角提交给他的队友观看。而在连线模式中玩家可以自由组队并定制队服，同样，也期望其它新的连线游戏能象《彩虹六号之结局篇》这样统一小组的制服，这样在狂热的网络杀戮中更加容易辨认伙伴。可以想见，这部结局篇将巩固Red Storm在动作策略游戏中的大哥地位，同时也会将策略的思想在射击动作游戏中得到延伸并发扬光大。

特殊任务II之绿色贝雷帽
Spec Ops II：Green Berets

这部游戏由Zombie小组开发制作。它是这个小组一系列庞大开发项目之一，游戏的开发者Mark Long表示，这部续作将使用Zombie所拥有的毒蛇（Viper）游戏开发引擎，任务还是以前美国陆军精英分子（贝雷帽）的行动为背景，不过这次不再是在越南丛林和稻田中作战，而是在现在的年代，部队在不同的国家中执行艰巨的任务，如在印度、北韩、南极洲或德国等等。

游戏的新特性包括：玩家可以在敌营中隐蔽行动、用服装来伪装、或射灭灯火光源来保护自已，而身上携带的夜视镜可以使玩家自如地在黑暗中行事。



游戏中还加入了大量的新型武器和装备，如刺刀、剪钳、手榴弹、感应地雷、50毫米口径狙击来复枪、榴弹发射筒、陷井、火箭筒等等。

《特殊任务II之绿色贝雷帽》将比原作提供更为细致的室内环境，物件的绘制将更具写实风格，角色也加入了面部表情，拥有更多的户外建筑和具体的损伤效果，人体在不同的部位受伤会有不同的表面伤痕和动作反应。

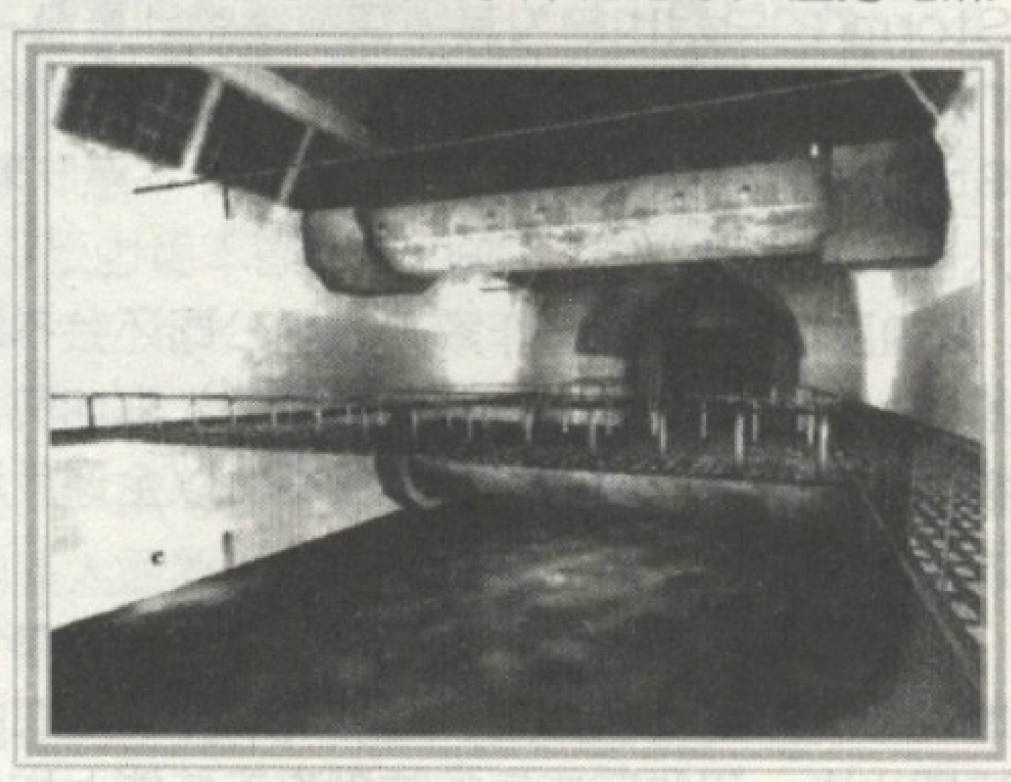
另外，角色的动作能力有所改善，手脚可以协调地用刀暗杀一名敌人，攀爬跑跳无所不能，甚至向目标投掷一枚手榴弹，在水中跋涉，使用降落伞或机枪等装备武器。值得称道的是，玩家可以在敌人的炮火范围内及时地将队友拖出来，并且在有医药器材的情况下给队友治疗并恢复他们的健康。最后你可以在某些关卡中同时控制四名伙伴来共同完成任务。如果这部游戏真能达到Zombie小组所承诺的一半，《特殊任务II之绿色贝雷帽》可能是在战斗细节上处理得最好的一部游戏了。

理查德的海豹中队

Richard Marcinko's Navy SEALS

Sierra FX已证实由已退役的美国海军指挥官Richard Marcinko来协助他们开发一部基于著名特种部队小组的3D策略动作游戏，这部游戏正由Yosemite Entertainment着手创作，它将允许玩家自行设定海豹中队指挥官的角色，带领队友去执行一次次艰难的任务。

海豹中队可以在任何可能与不可能的外部环境中执行任务，适应于任何的气候条件和地形，任务地点包括干燥的沙漠、热带丛林、热闹的市区甚至到寒冷荒芜的极北之地，其中还有一些水底的任务。

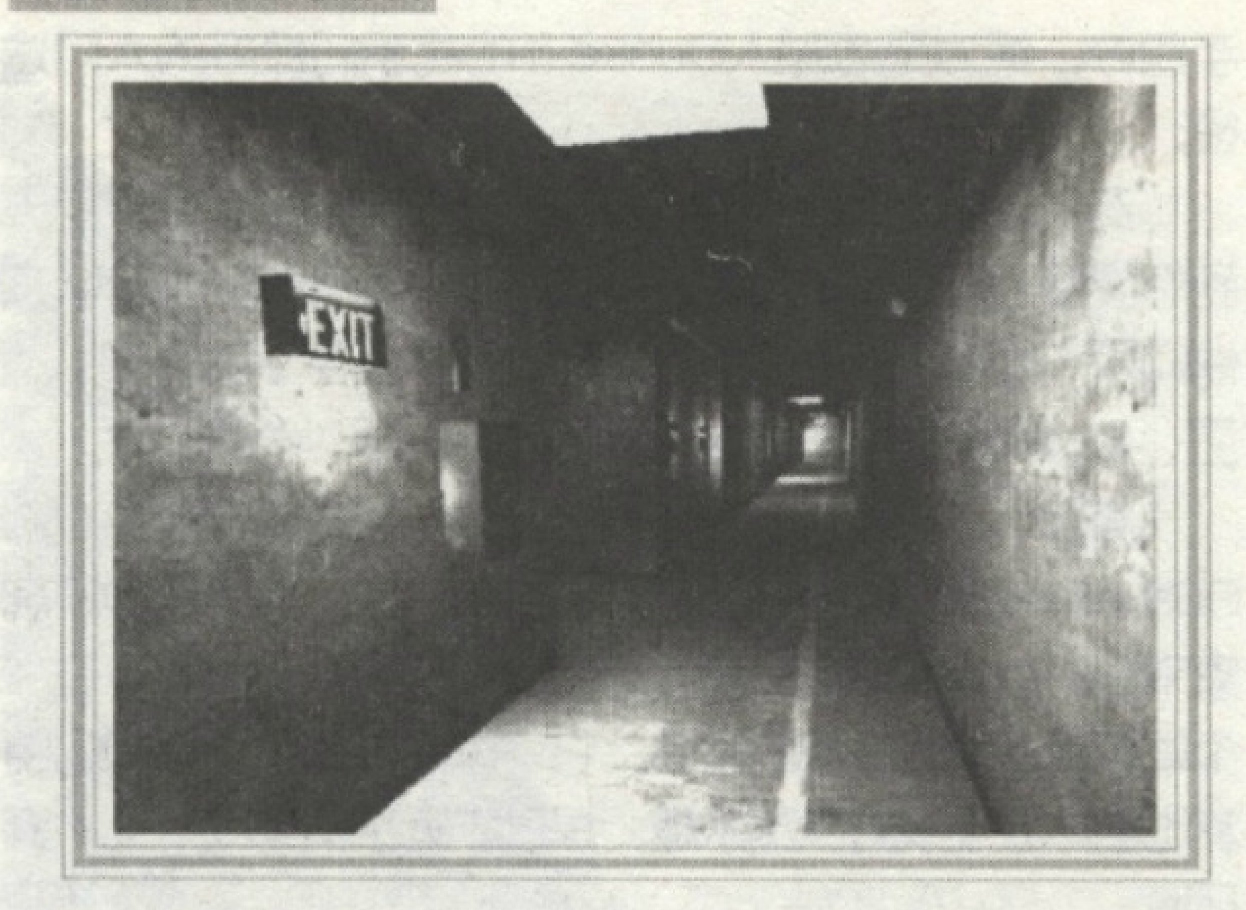


玩家将在一些精英队员中挑选每次行动的伙伴队服和一些很特别的道具。实际上所有的武器装备都是美国海豹中队真正装备的，例如陆地多用巡逻车、水下微型潜艇等，能利用这些现代化的工具去行军作战是不是很刺激？

此外，游戏中还将这个特种部队的组织和装备进行了完整的介绍和描述，从H&K（Heckler & Koch）九毫米口径MP5N型冲锋枪，到重型的TY56-II型狙击来复枪，还有海上侦察系统，包括TAC设备和全球卫星侦测接收器、AN/PEG-1型激光瞄准镜及LAR V型供氧设备，还有另外一些攻击性装备。

游戏中一旦确定任务，玩家应该尽快搞清楚如何去完成它并作出相应的决定，比如是从空中降落还是从陆地或海上接近目标。玩家可以同时指挥几组海豹队员，象尖刀一样以不同的方式插入敌人的防御空隙。所值得称道的是游戏的引擎，它利用360度旋转跟踪系统让玩家了解每组队员的作业情况，同时玩家可以随意调整观测角度以保证对于任何地形一览无余，对于远处的情况还可以利用望远镜模式来观看。

目前，Sierra FX的Paul Robinson正在着手于这部游戏的开发，来自军方的支持使他的角色创作很是顺利，这部特别的动作策略游戏上市之际，Sierra这个名牌公司或许会重现往日的辉煌光彩吧。

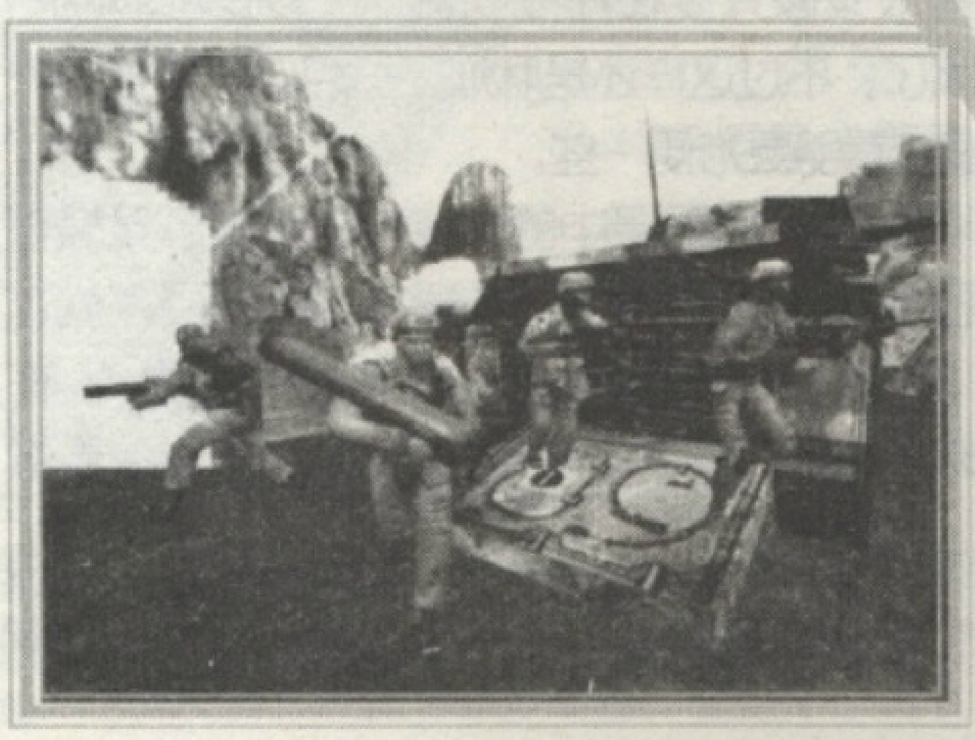


众志成城

Team Fortress II

基于《半条命》的游戏引擎，《众志成城 II》将被设计得更加接近即时战争游戏，当玩家首次加入游戏时会作为一名新兵加入行动小组，成为这个集体的九员大将之一，队员包括有指挥官、医师、间谍、工兵、水手和爆破兵等（怎么那么象COMMANDOS啊？？），在执行任务中，每个人将熟练地运用各自的技能才能获得最后的成功。

是的，完成任务的关键并非是一个人的能力表现（就是不要搞个人英雄主义啦），每个人都要平等对待，协同好了才会使整个队组发挥全面的效力，如有一个链接安排不当，会使整个任务陷入困境。对于游戏的关卡，每一关都将有完整的叙述和剧情交待，从传统的夺旗游戏，到特殊的侦察任务，还有一些刻苦的训练关卡，都会在这部大型的即时策略游戏中出现，关卡不会单调或重复，游戏的过程时刻都会对玩家保持新鲜感。



游戏的技术手段远在《半条命》之上，尽管《半条命》可称为是第一部动作较写实的射击游戏，《众志成城 II》将引入一种使动作更为流畅细致的新技术，这种令人深刻的设计可以使主角的肢体各部位朝可能的不同方向转动，比如在身体不动的情况下，主角的头颈可以任意朝两侧扭转。

这部游戏将采用超过一打的武器品种，它们全是现实的陆海空部队军械库中所存在的，游戏总共有超过二十张的地图（分为四个战役），玩家可支配各种运输车辆、坦克和直升机等等，角色的通讯装置可以口头上将命令和意见传达给他人，并且如果你不愿控制过多的队员，可以交由电脑托管，不过这样做的话不易体现你的策略意图。

不管怎么说，这部作品明显有模仿COMMANDOS的痕迹，甚至连关卡的数目也是一样，兵种更是类似，不知在今春上市之际，我会不会从它身上找到当初玩COMMANDOS的感觉。

结语：

真是难以置信，除了以上介绍的几部，还有几个未提及的大作也即将上市，如NovaLogic的《三角州特种部队 II》，和前作一样的风格，并且厂商已在网上架设了服务器，目前已有超过百万的玩家注册加入。另外，传闻Hasbro Interactive正在着手一部基于传奇小说的动作策略游戏，至于详情还不太清楚。最后，Activision目前开发一部叫做《军事冒险者》的游戏，它的创作灵感源于一本杂志的启发，尽管游戏并非是团队作战，但作为一名职业雇佣兵去完成一桩桩现实的战斗，是非要有一定的策略和胆识才行的，可说也是在这一游戏领域的大胆尝试。

风回浪转千帆竞，平川射鹿谁其雄？作为一个新形态的游戏模式，动作策略游戏方兴未艾，我不知道它是否处于青春期，还是幼稚期，也无法判定能否完全取代传统的即时战略或纯粹的动作游戏，但它至少是一种有益的尝试和进步，除了这些陆战策略游戏，我们还希望将来会有更多的空战和海战的动作策略游戏出现。

正如我们所看到的，1999年将是动作策略游戏风行的一年，一大批改编于特种兵生涯的游戏正在开发中，不管他们是精品还是烂货，是突破还是跟风，他们都是一种探索和趋势，成功或失败，对我们玩家来说都不太重要，重要的是我们正在战斗中成长！！



一个开放性的软件往往有极强的生命力，UNIX的成功就足以证明这一点。Quake II 也是一个开放性很强的游戏软件，任何一个玩家只要有一点编程基础都可以利用Quake C这个针对Quake的强大工具制造出任何想要的东西，因此Quake II 的补丁简直不计其数，其中有些东东还真有意思呢！在拥有这些利器之后，我们最好还能掌握一些技巧，比如说善于辨别声音（高手控制比赛都是通过声音，戴耳机能让你听得更清楚，你不能总是依靠视觉，因为你能看到的地方有限，听声音能让你知道更多。听声音的目的是了解对手的动向，争取在他没看见你之前开枪，并击中他。）、掌握复活点规律（如果你注意，复活的地点有时是有规律的，即如果你在某个区域死掉，很可能会在附近的复活点复活。）、物体出现的时间（你应该知道物体被拿走后隔多长时间会重新出现。）、练习好水战（在水中移动很慢，打菜鸟最爽啦。）……说了这么多“废话”，关键还是在个人的修行，师傅领进门吗！对于高手们来说，我这也算是抛砖引玉吧！共同进步，共同进步……

补丁大礼包

Quake II 系列补丁合集

礼包清单

一、QuArK5.0 Beta6版

简介：Yeah的这个全方位Quake II 编辑程序,为您提供了最亲和的介面，最强大的功能，包括了地图档、Pak档、Skin、Model及Md2等许多Quake II 的档案都为您一手包办，绝对是想深入Quake II 的高手们最好的入门途径。

安装使用：您只需将QUARK目录中的所有文件拷贝到您硬盘上一个临时目录中，然后运行QUARK5.EXE文件即可，怎么样？不会用？闲暇时还是多学学英文吧！

二、Quake II 模拟连线

简介：Quake是一种以联网对战为主要乐趣的游戏，Quake III 取消单人模式就足以证明这一点。然而对中国玩家来说，上网玩游戏毕竟是一件奢侈的事。CRBOT是一个单机模拟联网对战的程序，它可以使没有条件上网的朋友也能体会连线对战的乐趣，提供了近乎真实的网上联机环境。

安装使用：将CRBOT目录拷贝到QUAKE II 根目录下，运行QUAKE2.EXE +SET GAME “CRBOT”（你的Quake II 必须是3.13以上版本），选择地图后进入游戏，然后按“TAB”键，会出现一个表格，按照提示输入电脑对手的数目、级别和队伍。

三、杀戮时刻——Quake II 武器加强版

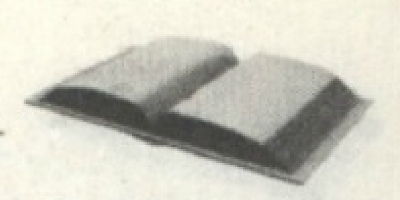
简介：是不是嫌Quake II 中的武器杀人还不够爽，没有一击必杀的那种感觉？那你就该试试这个Quake II 武器加强版，用了以后你会吓一跳的——连卡宾枪也能发导弹！火箭弹和榴弹炮的爆炸场面也够壮观，再看看Quad变成了什么？飞行背包！这下能玩“空中Quake”了。

安装使用：将QK目录中的所有文件拷贝到QUAKE II \QUAKE IIK目录下（新建目录），运行QUAKE2.EXE +SET GAME “QUAKE IIK”，或者和其他Quake II 补丁用法一样，进入游戏后按“~”，输入“SET GAME QUAKE IIK”，再重新选择新游戏就能进入“杀戮时刻”了。

四、Quake II 录像查看器

简介：在Quake II 中你可以进行录像，把自己的英姿（或傻样）录下来。什么？你还不知道如何录像？进入游戏画面以后按“~”出现控制台，输入：“RECORD?”（“?”是你需要的文件名），开始录像。游戏结束时录像会自动停止，当然你也可以在控制台中输入“STOP”手动关闭。要播放录像只要在控制台输入“DEMOMAP?.DM2”就可以了。不过这样还是麻烦了一点，对于懒人来说似乎用录像查看器更方便一些。

安装使用：运行DQ目录中的DQ21.EXE安装录像查看器，成功后在SETUP中设置QUAKE II 的路径，就这样简单。以后只要直接点击录像文件（在QUAKE2\BASEQ2\DEMOS目录下）就可以观看录像了。



五、NF队和FS队联手大战香港USF队的录像

简介：自从Quake有了夺旗模式（CTF），Quake高手们便自发组成了一个个战斗小队，在世界各地南征北战。NF（New Face）队就是一支国内赫赫有名的Quake战队，总教官就是国内的第一高手Haomaru。而香港USF队是世界排名第四的队伍，NF队的目标就是打败他们。不久以前，NF队和USF队在梧州的Quake服务器上不期而遇，NF与FS队联手仍不敌USF，USF实力可见一斑。这段录像录下了整个战斗过程，不仅可让Quake迷们一睹各队风采，同时也是最好的教材。有兴趣的朋友还可以到http://www.zhanjiang.gd.cn/home/flytwch/去参观一下New Face的主页。

安装使用：先把D M 目录中的文件拷贝到QUAKE2\BASEQ2\DEMOS目录下，然后进入游戏，按“~”出现控制台，输入“DEMOMAP USFNFFS.DM2”。或者安装录像查看器后直接点击USFNFFS.DM2文件。

六、Quake II 人物皮肤——变形金刚“擎天柱”

简介：十年前风靡全国的变形金刚给我们的孩童时代带来了多少欢乐，在许多朋友心目中变形金刚已不仅仅是一个卡通形象，而是那个时代的回忆和梦想。可当时一个百余元的汽车人首领“擎天柱”对大多数孩子来说只是个奢望，如今就让这个“擎天柱”的外形来满足我们当年的愿望吧！

安装使用：将O P 目录直接拷贝到QUAKE2\BASEQ2\PLAYER\MALE目录下，在游戏菜单选择MULTIPLAYER中的PLAYER SETUP就可选择“擎天柱”外形了。

七、Quake II 人物模型——HAYDEN VARDONUR

简介：首先要说明的是人物模型和人物皮肤不同，它有自己的体形，而不是游戏默认的体形。这个作品真是没话说了，可以与任何一个5星级的人物模型媲美，除了手部的细节稍微有些忽略以外没有任何的BUG！支持声音，支持VWEP，是作者自创的武器，支持CTF，但可惜不支持3TCTF（有三个队的夺旗模式）。

安装使用：将H A Y 目录直接拷贝到QUAKE2\BASEQ2\PLAYER目录中即可。如果你还不能看见新的人物模型，请把QUAKE2\BASEQ2\PLAYER\下的那个DLL文件删除（只有一个DLL文件）。

八、Quake II 人物模型查看器

简介：如果你只有两三个Quake II 的人物模型那你并不需要这个补丁，如果你像笔者那样有近千个人物模型，并且想把每个模型都看得清楚点，那这个补丁是最适合不过的。有了它你可以从第三人的视角观察每个模型的每个细节，甚至可以显示它们的有效受攻击范围。

安装使用：运行SV目录中的SV.EXE文件，它会提示你输入QUAKE II 游戏目录的路径，之后会在游戏目录释放出三个子目录，进入SKINVIEW目录，运行SKINVIEW.BAT文件即可。

九、Quake II 夺旗模式

简介：你是否已厌倦了在Quake的世界中打打杀杀？在这里你是否很在意自己的生命？你是否很珍惜朋友间的团结与合作？夺旗模式将带给您一种更高境界的玩法，在这里，个人的生命将不再重要，团队的荣誉高于一切，而且，在这场战斗中会有全新的武器！全新的用具！感觉怎么样？

安装使用：你只需将CTF目录拷贝到QUAKE II 目录中，然后运行QUAKE2.EXE +SET GAME “CTF”即可，需要注意的是，此补丁需要QUAKE II 3.20版。

其余货物

自由空间（FREE SPACE）1.06升级版补丁

简介：一个比银河飞将系列还要好玩的射击游戏，在这里，你将扮演一位太空战斗机飞行员去阻止异星人入侵的罪恶目标。游戏中有数种飞船和数十种的武器供你选择，在辽阔的太空中，你将与队友共同战斗、巡逻，以及保护你的巨大母舰。这里我带给你的是1.06版的升级补丁，还不赶紧进入这战斗的行列？

安装使用：你只需运行FS目录中的FS.EXE文件，依照提示输入游戏所安装的目录即可。





霹雳小组 II
SWAT II

在游戏的安装目录下找到 SWAT.INI 文件，在其中的 [missions played] 一节加入以下参数：

SM#=1（# = 1 至 15）

TM#=1（# = 16 至 30）

完成后再进入即可在QUICK MISSION模式中进行所有任务。

神话 II
Myth II

在点击“New Game”时按“SHIFT”键，这样便可以进行游戏的所有单人模式关卡。

麻将大师

进入游戏输入密码时，请先输入字符串“lovettime”（注意要小写），按下回车键以后，再输入正确的密码，进入游戏。进入游戏之后，在街道主画面中，以鼠标右键叫出主选单，此时只要按“$”键，则加钱10000元；“E”键则加经验值1000点（注意要大写）；“L”键则加等级1级（注意要大写）

光盘版使用者，由于进入游戏不用检查密码，所以请运行“main -p”方式进入游戏，便会出现密码输入的视窗，再按照前述方式输入密技即可。

如何设计《生死之间 II》的关卡

1.进入游戏，输入编辑命令。具体操作如下：

按“回车”键后，在屏幕的左下角会出现“？”号，此时输入“turn edit mode zysummer”，然后再按“回车”键，便进入编辑模式。这时你可以在小地图和屏幕上清楚地看到敌我双方的情况。

2.进入编辑模式后，按“回车”键，在提示符“？”后输入“NEW”，再按“回车”键，这样你就可以按照自己的想法设计任务了。

3.建立一个新任务后，你还可以改变背景图以及关卡的尺寸。具体方法如下：

改变背景图：在提示符“？”后输入：

change ground “gxxx”

“gxxx”表示背景图的名字。在游戏中提供了18张背景图，它们的名字分别为“g001至g018”。示例：change ground “g014”

改变关卡的尺寸：在提示符“？”后输入：

change ground wh=(数字，数字)

第一个数字表示关卡的宽度（从150至500），第二个数字表示关卡的高度（从150至500）。示例：change ground wh=(300,300)

4.在编辑关卡时如何构造太空基地：

在构造基地之前，首先要使用所有建筑和战斗单位的命令：

use all stations

在可以使用建筑和战斗单位的前提下便可以设计自己的任务关了。首先要获得一个星舰中心，其方法是：

先选择好自己基地所在的位置，然后在提示符“？”后输入：

give base style=7

这时在屏幕上会出现一个星舰中心。当你选中它后，在快捷栏中就会出现所有的建筑，这时就可以如同游戏中一样建造自己的基地了（不需要SM元素）。

如果你需要小星舰中心或者战列舰，应在提示符“？”后输入：

give base style=33或者44、49

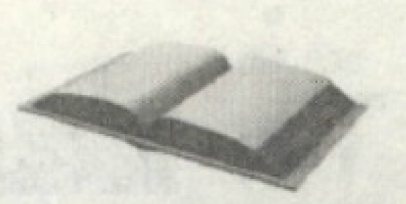
33代表小星舰中心

44代表航空母舰

49代表战列舰

5.在关卡设计中如何获得战斗单位：

点中星舰中心后，在提示符“？”后输入：



give am style=数字

数字代表战斗单位的标号，如果你想把战斗单位停放在甲板上，那么你在点中星舰中心后，拖动屏幕，移动到甲板的位置，然后输入命令。如果你希望把战斗单位安排在陨石，那么你需要点中陨石，然后在提示符“？”后输入相同的命令。

如果你觉得安排得不合适，那么用鼠标点中该战斗单位，在提示符“？”后输入：

destroy it

则可以摧毁它，建筑亦然。你也可以建造生产厂，然后生产战斗单位，这时生产需要SM元素，增加SM元素的命令是在提示符“？”后输入：

give spacem=数字

战斗单位的编号：

0：卫士　2：猎鹰　6：偷猎者

11：幸运鸟　12：摧毁者　13：空中斗士

16：替身　17：资源探测卫星

18：间谍卫星　25：敢死队员

26：雅典娜　27：杀手　31：勇士

37：SM元素采集船　42：监察员

43：装甲运兵船　44：震远级航空母舰

45：火狼　62：病毒蛇

63：空中漂雷　64：蜘蛛雷

6.如何构造敌方的太空基地：

在进入编辑模式后，游戏默认当前方为红方，你只要在提示符“？”后输入：

change human=数字（0至7），

数字代表不同颜色的敌人，0方只能安排陨石，1为红方，2为绿方，3为蓝方，4为黄方等等。

在屏幕的右侧有当前方的显示，如果你做了改变，提示的数字也相应的改变，在作改变时要特别注意当前方，因为你点中黄方的星舰中心后也可以调入其他方的战斗单位。

7.在游戏中如何安排资源：

首先将当前方改为0，然后利用命令：

give base style=数字

数字代表陨石的代号，但需要注意的是在每一关中的陨石的样子最好在10种以内，数量最好也有所限制，这主要是考虑到内存的占用情况。在游戏中有6种陨石，每种的数量为10，它们的编号是：

第一种：40、41、50--57

第二种：65至74

第三种：75至84

第四种：85至94

第五种：95至104

第六种：105至114

注意：在设计关卡时，程序只承认在你设计时用到的建筑和战斗单位，你没有用到的建筑和战斗单位将不出现。

8.如何将设计好的关卡储存：

在你确定关卡设计完成后，将当前方变为你操控的一方，红方、绿方或者其它颜色方，然后在提示符“？”后输入：

turn edit mode zysummer

退出编辑模式，然后按“ESC”键，弹出功能菜单，选择保存进度，这时在《生死之间II》目录下会出现一个后缀为SAV的存盘文件。值得注意的是玩家不要在第1、2、7、10、14关上作改动，因为这些关卡为特殊关，在程序上做了一定的设置。

9.如何玩自己设计的关卡：

如果你已经将自己设计的关卡存盘了，那么你只需要读取你的存盘文件就可以了。如果你对编辑好的任务满意，那么可以另建一个目录来储存你的关卡，以避免被其他存盘文件覆盖。

10.编辑命令一览：

在提示符“？”后输入	功能	举例
victory	过关	
give spacem=数字	加钱	give spacem=300000
turn edit mode zysummer	切换编辑和任务模式	
change ground “gxxx”	改变背景图	change ground “g005”
change ground wh=(数字，数字)	改变关卡的尺寸	change ground wh=(300,300)
use all stations	调用所有的建筑和战斗单位	
give base style=数字	调用星舰中心、小星舰中心、航空母舰、战列舰	give base style=7
change human=数字（0至7）	改变当前阵营	change human=3（将当前方改变为兰色阵营）

特例：

在点中星舰中心或陨石后在提示符“？”后输入：

give am style=数字

可以调用战斗单位。例：give am style=0（获得一个卫士）

选中一个建筑或战斗单位后，在提示符“？”后输入：

destroy it

可以摧毁一个建筑或战斗单位



由于咱们实验室的鲲小弟在1月刊榜评中自成一格的言论，引起了超乎寻常的反响，所以本期聊天室就集中谈论一下与鲲有关的“问题”。

广东　马智明：本人对鲲兄所说“破绽百出”的观点不敢苟同。鲲兄说：“剑圣无名出场时的武林神话，最后不过是武林笑话罢了”——第一，剑圣不是武林神话，而真正的武林神话无名最后也未“沦落”为“笑话”，相反，无名正是以其人格魅力产生了巨大的影响力；第二，即使书中一开始很厉害的人，最后不怎么样，也不能说是“破绽百出”啊，正所谓“逆水行舟，不进则退”，又曰“长江后浪推前浪，一代新人换旧人”，不这样，人类社会又是如何进步来的？《射雕英雄传》最开头的江南七怪很“劲”，后来又算几号高手了？鲲兄又责怪风云二人“还要继续厉害下去”，其实武者通过不懈努力，“继续厉害”以求战胜对手该是很正常的事，而《风云》正是这样告诉人们：无论邪恶有多强，我们都应坚信——邪不胜正！其实我并非要刻意为《风云》平反，只想给它一个客观的评价。无论漫画、小说或是游戏，其中种种武功描写，无非是为取悦观众、读者，没人真会去辨其真伪，因此只要一个作品能够得到人们的认可，在内容上分清了善恶是非，扬善抑恶，那就可以说是成功的。

辽宁　李游：我十分同意鲲的意见，好游戏靠的是内涵，靠情感，光死人是代替不了情感的。

江苏　朱超杰：马荣成的小说、漫画咱没看过，鲲便是将其批烂、批碎、批得粉身碎骨，在下也没二话，但不知鲲何以牵连到卫斯理头上呢？而且称之为“三流”？更将其视为神怪小说。诚然，以情节而论，卫斯理系列小说作为科幻是玄了一点，但比黄易的《大剑师》、《星际浪子》的合理性总还强了那么一点点。倪匡以武侠融人科幻，开辟了科幻作品领域中前所未有的新天地，其代表作《卫斯理》系列，以及《亚洲之鹰罗开》、《原振侠》，想象丰富，瑰丽神奇，情节奇诡，着实令人手不释卷，论深度，或许不及金庸、古龙，但在情节上绝不在其之下。休闲读物本不以思想性为重，在下以为娱乐才是第一要素，卫斯理小说风靡大陆多年实非幸致，若无真材实料，读者的眼睛岂不都是瞎的？

北京　胡慈君：鲲兄，《风云》小说我也看过，这部书名为《风云传》，共十一本（不全），后面几篇的确破绽百出，但前几篇如步惊云和“神”的那场对决等许多情节都写得非常好，至少我是这么认为。你所说“一刀劈了一座城”是不是关羽（？？）的那招超光速一击？我这儿有一本书就是说这个的，书名叫作《绝世奇招》。而且你的话也有破绽，剑圣与无名是两个不同的人，剑圣死于剑二十三，无名才是武林神话。在《风云传》中记叙了无名的过去，在网络上我也见过这篇叫作《再见无名》的文章，那段往事纠缠了兄弟之情，表现了亲情的伟大，写得不错。无名后来尽管不是武林第一高手，但他是个真正的英雄，“武林笑话”岂不太贬低他了？我觉得鲲兄你是戴着有色眼镜来看《风云》的。我看《风云》漫画第一部写天下会时的确感到有些烂，可往后便越来越好了。人物的夸张恰好体现了人物特有的性格，武功招式非常之棒（你竟把它列为缺点），情节毫不空洞，而其中的对战格斗也正是武侠漫画的精髓。据我所知被你所称道的象游素兰等的漫画，其笔下人物都有一个特点，便是瘦且眼大如斗，这应该是标准的少女漫画，将言情的少女漫画与武侠漫画相提并论，是不是太搅不清了？《风云之天下会》这个游戏的确缺点多多，过高的难度，无数的BUG，轮番踩地雷很是可恶，但我们总要求一个游戏十全十美是不现实的。就算“仙剑”也并不是十全十美的，只不过因为在它诞生的那个时代只有它算是个一流的RPG，试想如果把它和《风云》对调一下，“仙剑”在1998年问世，鲲兄你是不是又该数落“仙剑”的不是？现在太好的东东太多了，玩家们几乎都到了吹毛求疵的地步，可怜的《风云》，你应该早出生几年，那样你现在准能拥有宗师级的地位了。而作为《风云》的热衷者，我多希望能拥有闪电侠的速度自己重编一个“风云”游戏，把《风云传》里好的东西都给他加上。回到现实中来，我的最大希望就是如果《风云》游戏作二代的话，能够具有如我们所希望的那般改进和内涵，所以我主张对于《风云》的态度应该是鼓励而不是挖苦，我们应该相信游戏的制作者们是会不断进步的。反观鲲兄应该是个爱漫画、游戏、动画、小说的同道中人，很希望交你这个朋友，但愿我这个胖BOY的一番“恶语”没把你吓倒罢。



TOPTEN自创办以来，其更新便如同国内游戏业界的发展一般步履迟缓，从冬去春来到花开花落，也不见得会有多大的变化。记得最开始时是钟以山榜主一人“坐庄”，月月品评一番，然而几轮下来钟榜主便被这“沉稳”的排行榜一步步推向了“理未屈而词已穷”的境地。当时幸好有我等晶合实验室的兄弟们及时上前补位，七嘴八舌的竟也热闹了好久。时至今日，TOPTEN已三载有余，而钟榜主的前车之鉴似乎又要在我们这几个勇于实验的兄弟身上重演——数月不改其貌的排行榜几乎要熬干了大家的唾沫。然而与此相对的是，每月都有大批玩家在投票的同时寄来热情洋溢的榜评信，却苦于没有更多的版面与广大读者朋友分享。在我看来这真是个天大的错误，我们为什么要避实就虚，不把更多的空间留给那些有话要好好说的玩家们呢？所以嘛，既然这次TOPTEN主持的大权落在了我手里，我就把它交给一位来自北京的牧童吧，算是一次新的尝试。下面就请牧童兄发言，大家鼓掌：

最近听有人唠叨说互为邻居的“榜评”和“聊天室”内容相近，不如合并算了，要我说嘛，尽管两者谈及的内容是越发的相近——横竖都是游戏，不过言论方式可就大不一样了。在聊天室里可以放松、大胆、随便地聊，想到什么就说什么，形式松散自由；而在作榜评时就需要严谨、系统化地谈论一些榜内外的相关问题，简言之，评榜就得有评榜的样子，噢，就像下面这样子啦：

《盟军赶死队》最近势头甚猛，本月虽仍在第三徘徊，然其得票数已迅速逼近位居一二的《星际争霸》和《仙剑奇侠传》，随着其资料篇的推出，估计不日将继承大统。究其原因，应该归功于此游戏在即时战略类游戏中的创新精神，再加上它精美的游戏画面，另外还有很重要的一点就是它对机器配制的要求是确确实实的不高。而对于《星际争霸》来说算是碰上了强劲的对手，本期登上冠军宝座故然是在情理之中，但不久将被挤落马下也是在意料之内的，不过由于其扩展任务的出击，就算下滑也不会有太大的幅度，应该还会在前三甲之内吧。再说那个“永远的”《仙剑奇侠传》吧，我认为第一、第二、第三对她来说已经没什么区别了，反正总是高高在上。既然几十个月都是这样的“高位震荡”，那么看来只有待“仙侠II”出世后，才会是她归山之时。

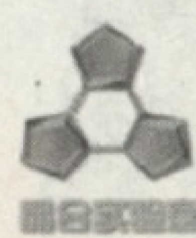
与前面的“三剑客”相比，后面的几位势头亦是不弱。《大富翁IV》赚选票的本事比赚钞票的能耐毫不逊色，升至第四位已在我意料之中；《风云》以其本身的优秀品质，再加上成功的宣传炒作，使其获得了超乎寻常的打榜成绩；也许是众玩友把“大菠萝”砍死、烧死、剁死、射死……的次数太多了，它竟一病不起，落到第六位；《沙丘2000》虽为名门之后，但无任何创新，它所体现的最大意义便是给其他游戏制作者们一个鲜明的前车之鉴；排在第八、九位的两个足球游戏的命运将会很简单，用不了多久它们的“尾巴”——98就会变成99啦，不信？去找套《足球99》玩玩；排在第十的便是曾被冠以最佳国产游戏的《铁甲风暴》，随着它的光芒正渐渐远去，国内的游戏制作者们又该加把劲了，不知新来的《生死之间II》能否继续它的辉煌。

处在十强之后的不是垂头丧气，而是虎视眈眈。《魔法门VI》以其雄厚的实力已经摸到了第十一位，进入前十可能就是下个月的事；《极品飞车III》上月刚一露面就升到了第十七位，本月竟一提速猛跳至第十二位，速度之快似乎根本不把交警同志放在眼里，以此之势冲进前五看来也不会耗时太久；《古墓丽影II》近几期已掉出前十名，但劳拉小姐的支持者们并未表现出多少遗憾，因为《古墓丽影III》已经迈着更加灵活的步伐走上来了。最让人摸不透的当属《最终幻想VII》了，如此经典的RPG巨作竟只排在第二十名，有机会的话你可以对比一下它在TV GAME的排行榜里排第几名，难道玩PC GAME的和玩TV GAME的就真有那么大的不同吗？

榜评自是说不完道不尽的，我们且看下期榜中，是谁家欢喜谁家愁。

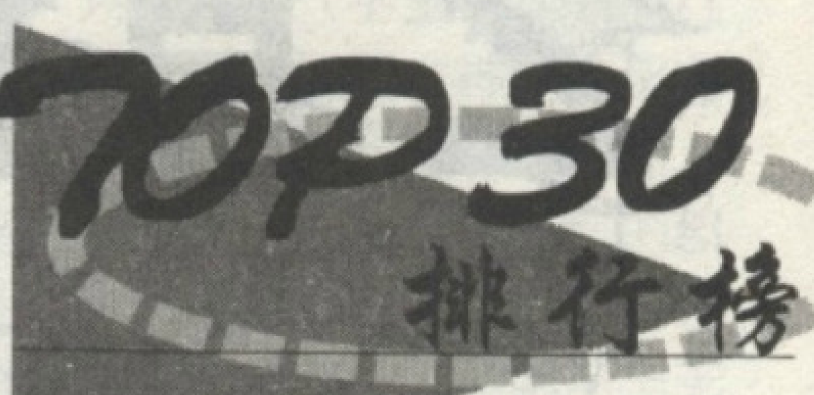
（请牧童与编辑部小编联系）

晶合实验室（庄）



GAME龙虎榜

名称	票数	本月名次	上月名次	上榜月次	最高名次	制作
星际争霸	1284	1	3	9	1	BLIZZARD
仙剑奇侠传	1248	2	1	41	1	大宇
盟军敢死队	1154	3	2	6	2	PYRO
大富翁Ⅳ	1094	4	6	4	4	大宇
风云	1004	5	4	5	4	智冠
暗黑破坏神	706	6	5	21	1	BLIZZARD
沙丘2000	564	7	7	5	7	WESTWOOD
足球98	552	8	8	13	2	EA SPORTS
世界杯98	404	9	9	7	7	EA SPORTS
铁甲风暴	400	10	10	10	4	目标
魔法门Ⅵ	372	11	11	5	11	NWC
极品飞车Ⅲ	304	12	15	3	12	电子艺界
古墓丽影Ⅱ	262	13	12	9	7	EIDOS
命令与征服	252	14	13	35	1	WESTWOOD
足球99	250	15	NEW	1	15	EA SPORTS
古墓丽影Ⅲ	230	16	NEW	1	16	EIDOS
三国群英传	224	17	16	9	14	奥汀科技
金庸群侠传	210	18	14	27	3	智冠
美少女梦工厂Ⅲ	150	19	22	2	19	NINE LIVES
最终幻想Ⅶ	148	20	30	3	20	史克威尔
魔法门之英雄无敌Ⅱ	142	21	20	13	13	NWC
银翼杀手	140	22	18	5	18	WESTWOOD
大航海时代Ⅱ	136	23	26	42	2	光荣
幻世录	134	24	NEW	1	24	奥汀科技
阿猫阿狗	126	25	17	10	11	大宇
三国志Ⅵ	118	26	19	5	19	光荣
主题医院	106	27	24	15	14	牛蛙
绝地风暴Ⅱ	88	28	28	4	21	MELBOURME HOUSE
横扫千军	82	29	27	13	7	CAVE DOG
极品飞车Ⅱ	81	30	25	9	16	电子艺界



本期选票在插十五页
欢迎大家投票

首选游戏排行榜

1. 仙剑奇侠传 [560票]
2. 星际争霸 [514票]
3. 盟军敢死队 [202票]
4. 大富翁Ⅳ [164票]
5. 风云 [134票]
6. 暗黑破坏神 [130票]
7. 魔法门Ⅵ [92票]
8. 足球98 [86票]
9. 足球99 [68票]
10. 古墓丽影Ⅲ [46票]



辽宁	曹博	广东	董海宏	天津	肖明
浙江	吴敏俊	山东	刘剑	四川	罗凌
河北	史剑楠	江苏	常诚		
重庆	李陶	北京	王川		

以上读者将获得由微星科技股份有限公司提供的笔筒一个





拥挤但是很可爱的小房间，有点日本卡通的味道

江苏 小徐



四川 余岗

很酷，不是吗?看样子枪确实不失为历代年轻人热忠的话题

屹立在空中的高大威猛的机器人，手中拿的是……棍子?

南京 LIONMIN





江苏 江京海

朦朦胧胧，是水下世界，还是幻想空间?

郑州 唐智



好像是什么地方的效果图，放大看也许会更好一些



大众软件服务快车

本期广告索引

晶合软件广场

大众软件邮购中心

当您翻开本期杂志时，相信广大读者都度过了一个愉快的假期，即将迎来新年的挑战。为了使您能更方便的了解到大众软件邮购中心的最新动向，特开辟“晶合软件广场”专页。在“晶合软件广场”中您可以看到新款软件、精品软件、国产软件、经典软件、教育软件、工具软件等专柜。我们还将每月发行《晶合软件广场》的小册子，在那里有更丰富的软件介绍、更详尽的产品目录。在下期杂志中我们将更详细地介绍《晶合软件广场》，请密切关注。

欢迎各位读者朋友都到“晶合软件广场”来小憩一下，顺便聊聊您需要什么，我们能为您做些什么。

大众软件 特别推荐

新款软件	邮购价	网员价
心跳回忆	38	33
模拟城市3000	149	119
剑魂	148	118
游戏碟中碟	178	142
摩纳哥大奖赛	145	116
猎鹿人	68	54
游戏修改大师	98	80
电脑学校2000	129	103
企鹅杀毒套装	298	253
精品软件	**邮购价**	**网员价**
大富翁 4	128	102
生死之间Ⅱ	98	78
装甲指挥官	148	118
古墓丽影Ⅲ	148	118
装甲雄师Ⅱ	148	118
未来战警	149	119

精品软件	邮购价	网员价
探宝奇兵Ⅱ	139	111
星际争霸之母巢之战	148	118
古文明霸王传	98	78
骑士与商人	149	119
上帝也疯狂	159	127
霹雳小组Ⅱ	118	94
FIFA 99	149	119
NBA 99	149	119
长空雄鹰	100	80
江南才子唐伯虎	69	55
教育软件	**邮购价**	**网员价**
英语世纪行	178	142
英语碟中碟	188	150
金洪恩科教礼包	398	318
听力超人	125	100
Internet即学即会	98	78
树人教育高中套装	198	158
手把手教初中套装	220	176
CSC初中版	1600	1350
CSC高中版	1800	1530
跟大师学绘画	58	46
开天辟地Ⅱ	125	100

工具软件	邮购价	网员价
瑞星9.0	230	184
行天98	290	232
KV300+	260	156
企鹅套装Ⅲ	390	312
外商投资企业名录	320	256
超级解霸5.5	98	78
个人电脑典藏续集	48	38
千典游戏龙 2	28	23
系统软件	**邮购价**	**网员价**
Windows 中文版	1998	1598
WPS 1-2-3	980	784
中文之星2.97	1380	1104
IQ网络搜寻家98	320	256
办公商务2000	365	292
电脑急救专家	125	100
我的办公室	288	230
畅通无阻	125	100
系统软件	**邮购价**	**网员价**
东方快车2000黄金版	260	208
东方快车2000增强版	150	128
东方快车2000标准版	48	38
金山词霸Ⅲ标准版	48	38

本期特惠产品：

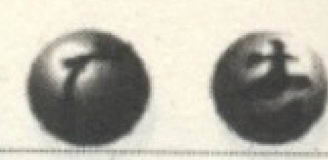
Kill 98　原价：380元　特惠价：200元　（3月1日—3月30日有效，以邮戳为准）

在大众软件邮购中心邮购产品（需加5.00元邮费，特快专递30.00元），收到汇款24小时内发货。

注：需要详细产品目录的读者可来电来函索取《晶合软件广场》（邮费1.00元）。

大众软件邮购中心　邮购地址:北京和平门邮局3056信箱　邮编:100051

收件人:大众软件邮购中心　电话:(010) 67024050



一个英文软件瞬间就汉化完毕，菜单、对话框以及各种提示信息都变成了纯粹中文，汉化结果清晰准确，汉化后的软件不依赖任何所谓的实时汉化工具就可以独立运行，在英文操作系统下显示英文界面，在中文操作系统下则是中文界面，和原英文软件相比，不存在汉化后的英文软件速度变慢、多占系统资源、兼容性降低等问题……

五年磨一剑　今日露锋芒

永久汉化2000凌空出世

英文软件全面永久汉化的时代就从这个春季开始

汉化效果真正突破

任何按照永久汉化2000规范、采用永久汉化2000汉化的英文软件，均可脱离汉化平台运行，不存在多占系统资源、兼容性差、降低运行速度等问题，且其界面无论形式还是效果均似完整中文版。永久汉化2000的出现，意味着永久汉化为主、动态汉化辅助的软件汉化新时代已经到来。

技术方案精心雕琢

做为永久汉化概念的提出者和完善的永久汉化平台构建者，永久汉化2000开发组在分析Win98底层操作的基础上，提出“预处理＋后处理”结合的永久汉化体系及独家拥有ActiveH核心的永久汉化引擎和“三级剥离”永久汉化方案，使16位和32位WINDOWS应用程序在经历永久汉化处理后，洗心革面，成为真正的中文软件，甩开动态汉化的拐杖，而开发过程中诸多驰名网上的大陆及台湾汉化人对永久汉化2000的试用，同样使得永久汉化2000的性能改进具有更深厚的用户基础。

软件质量源自实力

永久汉化2000开发组骨干人员曾经成功策划并主导开发“英汉通”、“两岸通”、“自然码6.0”、“即时通”等知名软件。策划、设计、编码、测试各个环节均有强手主导。总计30余人的开发阵容中，既有师出北大、复旦且专业从事翻译类软件开发五年之久的WINDOWS老将和毕业于国防科大的软件专业硕士，也有读大四就已在大型数学模型比赛中名列前茅的新秀，甚至小到图标也是由科班出身的美工精心设计。

服务意识贯穿始终

身为软件大众化的积极倡导者和汉化翻译市场的开拓者，五年来我们深知服务是软件发展的基石。正版软件用户有权主张软件服务和质量，而不仅仅看到厚厚的说明书或者广告。因此我们除提供全面的常规服务手段外，还开通“800受方付费电话”并将完善享誉已久的“热门软件广场”网站，为用户提供更加实在的服务。

晶合洪涛精心制作

做为大众软件杂志的特约读者服务部，晶合公司历来以向大众软件杂志的读者提供精品软件为己任，同样，洪涛软件以提供具有先进水平的汉化翻译类软件而享誉业界，其早期产品即时通、英汉通等产品均在同期代表了市场上同类产品的先进水平。此次推出的永久汉化2000，是晶合公司与洪涛软件合作组成的“北京晶合洪涛软件公司”的拳头产品。历经将近一年的封闭开发和参照ISO9000标准进行的严格、科学的测试更使得产品的质量具有体系上的保证。

北京晶合洪涛软件公司出品　　大众软件杂志读者服务部（晶合公司）总经销

通讯地址：北京和平门邮局3056信箱　邮编：100051

电话：010-65266244转63或64　　传真：010-65266329

联系人：李军、刘立新

郑州地址：郑州市陇海中路64号高新技术开发区创业中心601室

邮编：450052

电话：0371-7433366

网址：http://www.hotsoft.com.cn



历久弥坚 行将上市

永久汉化2000靠什么启动汉化新时代

多层汉化体系使普通用户及专业工作者均可得到满意答案

永久汉化2000的延期发行，使得我们有机会听取了大量的用户意见，对永久汉化2000的引擎进行了深入的开发和完善，从而铸就了今天您所看到的功能强大的永久汉化2000。请允许我们简单举出一些例子说明对于不同的人，永久汉化2000意味着什么。

普通使用者

使用永久汉化2000可以直接生成英文软件的汉化版，为英文软件换上一副中文面孔，使您不再遭受语言障碍的困扰。永久汉化2000的智能引擎（ActiveH）会根据英文软件的特征自动判断英文软件的类型并自动生成英文软件待汉化模块的列表，然后对英文软件给予全面、准确的汉化。生成的汉化版无需永久汉化2000任何模块的支持即可单独运行，并可具有智能自适应功能:在英文WIN95/98下显示英文界面，在中文WIN95/98下显示中文界面。永久汉化2000的内置基本汉化库几乎囊括了目前英文软件的各种类型，无论是大型多媒体处理软件，还是小巧的上网工具，均可瞬间汉化完毕。当然，永久汉化2000也具有恢复功能，您随时可以将汉化后的软件恢复回彻底的英文界面。

汉化爱好者

永久汉化2000为更多人提供了收益的机会。目前许多人大量使用的是国外的英文软件，注定了软件汉化将是一个巨大的商业市场。永久汉化2000可以生成一个英文软件的汉化器，该汉化器可以脱离永久汉化2000单独传播、运行，同样可以对英文软件进行永久汉化，生成一个同样别致的英文软件汉化版。做为中文软件市场的开拓者之一和民族软件产业的一分子，我们同意授权任何一个永久汉化2000的正式用户以合理的价格出售自己制作的各种英文软件的汉化器，这样既可迅速增加中文软件品种的供应量从而缓解国内应用软件数量不足的现状，也可以使更多的人有进入软件产业获利的机会。甚至，您可以将您制作好的汉化器交由我们传播，我们也将支付给您合理的报酬。

永久汉化2000具有强大的汉化处理能力，它可以处理的文件类型横跨了WIN95/98/NT甚至虽然面临淘汰但是仍有一定用户数量的WINDOWS 3.X平台，这使得一个汉化爱好者在无需了解WINDOWS文件核心的情况下对英文软件进行汉化。在生成汉化器的过程中，可以加入自己的多媒体广告、汉化器的使用说明、自己的各种联系信息（如网址、电脑、Email等）。我们还将在INTERNET上公布汉化爱好者的详细信息，以便使大家有更多的收益机会。

由于版面的限制，我们无法更详细地说明永久汉化2000的强大功能，今后我们将在本刊及INETRNET（www.hotsoft.com.cn）上予以更加详细的介绍。我们坚信：永久汉化2000必将使得中国人被软件的英文界面困扰的时代彻底结束，从而宣布软件中文化时代的到来！

国内首部反映二战后第一次战争的游戏大片

决战朝鲜 二

集可玩性军事性史料性于一体

- 以中国志愿军为主中朝军队同以美军为首的"联合国军"在狭长的朝鲜半岛上
- 双方投入300百万人激战三年，再次捍卫了中国军人的荣誉。
- 作为玩家的你将率领中朝军队去狙击美国战神麦克阿瑟带领的现代化美军

金山四月热献　　金山四月热献

一．最具中国古代特色的战争系统

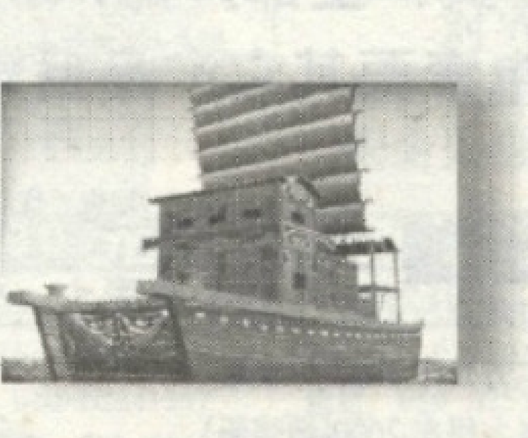
二．前所未有的大规模战争场面，上千角色参与作战、百名武士同屏对决

三．你提兵百万与西楚霸王项羽『逐鹿中原』

游戏类型：即时战略

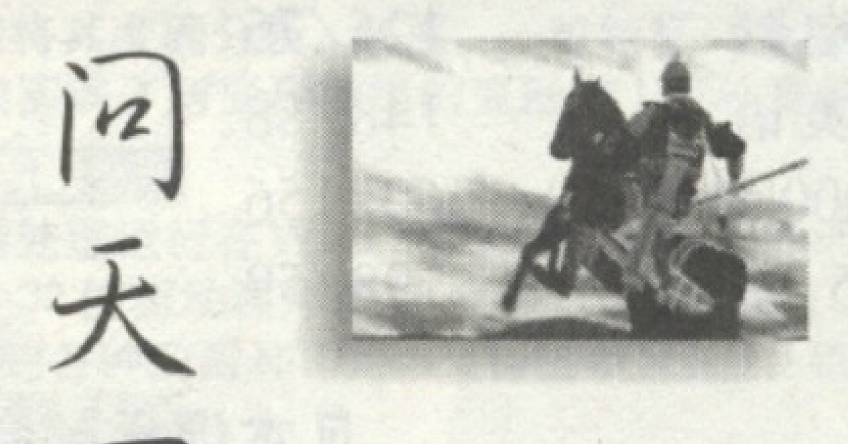
上市时间：4月







问天下谁是英雄









为中国人量身定制的即时战略大作

各地经销商

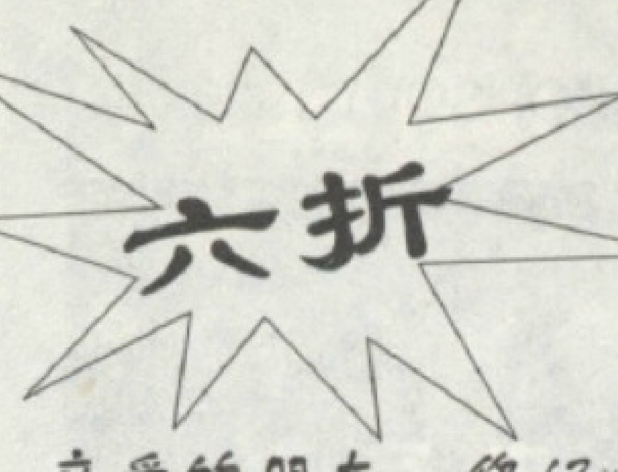
连邦一分店	62620375	连邦百脑汇店	65995865	海尔3C店	62636381	南昌希望	6234342	南昌赛乐氏	1387081850
大恒光盘中心	62628395	连邦总店	62628618	北京西单图书大厦	66078477	上海茂立	63226198	上海超想	63291731
哈尔滨希望	2543890	沈阳希望	23883527	济南长川	8934878-3989	南京连邦	3609440-212	天津连邦	27387820
济南三联	6036020	西安辉煌	7801033	新疆华顺	2863362	南京新高	3352364	上海连邦	63260303-2524
昆明黑马	5194795	广州南软	87548549	广州黑马	87509975	武汉赛乐氏	87877246	武汉连邦	87889385
杭州美迪	8271301	杭州南北	8073048	昆明连邦	5112960	成都连邦	5212697	福州连邦	7834424

金山公司 KINGSOFT 联想集团成员企业

北京：北京市海淀区知春路76号翠宫饭店写字楼七层　(100086)　电话：(010)62524868～75　传真：(010)62638287

珠海：珠海市吉大莲花山金山电脑大厦　(519015)　电话：(0756)3335688　传真：(0756)3335268

http://www.kingsoft.net　Email:support@kingsoftware.com



全国第一家大型软件俱乐部　三千种产品，全部六～八折优惠直销

加盟万众软件俱乐部

万众分销 · 必属精品

亲爱的朋友：您好！

我们万众合力公司从成立之初就立足正版软件的开发与销售，是中国软件行业协会(CSIA)正式会员。目前已开发和总承销了以《读者》200期多媒体光盘为代表的五十余种产品，同全国各地有两百多家分销商有着紧密的合作关系。为了进一步扩大正版软件市场，拓宽软件流通渠道，为了给各地朋友提供满意的售前咨询、售后服务，推荐精品软件，在各方面的支持下，我们组建了“万众软件俱乐部”，希望我们的努力工作能够得到您的承认和支持，为了我们共同的民族软件事业做出一份工作！

入会办法：

1、每人只需交20元即成为万众软件俱乐部永久会员。
2、会员首次可以六折优惠获得特别推荐的精品软件一套。
3、常年八折优惠获得俱乐部向您推荐的三千种正版软件。
4、会员免费获得各类正版软件的产品介绍。
5、免费为会员提供有关正版软件的咨询、服务。
6、每年都会有十位会员幸运获得为期一周的免费北京旅游。
7、会员收到产品一周内不满意可以退货，本俱乐部收到退货后即退回会员货款。

邮寄办法：

1、在汇款单上详细注明会员号、会员姓名、地址、邮政编码、购买软件名称、购买数量，新会员入会和订购软件可同时办理；（新会员需注明“新会员”字样）2、若在一月内未能收到软件，请用电话或信函与万众软件俱乐部查询；3、会员若在俱乐部留有余款，可电话或传真订购软件；4、若软件在运输过程中破损或本身有质量问题，全部免费调换；5、平件每套收5元运费，若要求特快专递，每套加收30元运费；6、非本俱乐部会员，全部软件为原价，并需交纳运费；7、若在邮购过程中有任何不满意，可与我们公司总部的监督电话联系，我们会充分保障您的权益，因为我们深信，信誉就是一切。

特别推荐精品：

	定价／优惠价(元)
★KV300+	260/156
★开天辟地学电脑	125/75
★随心所欲说英语	148/88
★东方快车2000(黄金版)	260/156
★超级解霸5.5	98/59
★瑞星9.0	230/138
★金山词霸Ⅲ(通译科技版)	120/72
★轻轻松松背单词	78/47
★中华经典98－企鹅套装4	396/240
★《读者》200期多媒体典藏(3CD)	88/53

八折

凡本俱乐部会员，全部产品八折优惠。
欢迎来信、来电索要其它产品目录清单！

教学类：

	定价／优惠价(元)
托福精华(2CD)	120/96
挑战托福(Ⅰ)	98/78
挑战托福(Ⅱ)	98/78
挑战GRE	98/78
飞跃(我爱背单词)	90/72
词汇的奥秘Ⅱ(2CD)	117/93
朗道5.0	49/39
环游日本学日语	68/54
写作之星(增强版)	98/78
电脑学校2000(4CD)	129/103
万事无忧	125/100
畅通无阻	125/100
金山词霸Ⅲ(标准版)	48/38
金山词霸Ⅲ(企业经贸版)	160/128
着迷900 句型通(6CD)	129/103
着迷900 语法通(6CD)	129/103
翰林汇套装(初一)(6CD)	298/238
翰林汇套装(初二)(8CD)	388/310
翰林汇套装(初三)(10CD)	478/382
翰林汇套装(高一)(10CD)	478/382
翰林汇套装(高二)(10CD)	478/382
翰林汇套装(高三)(10CD)	478/382
即学即会Office97	98/78
即学即会Word97	98/78
即学即会Excel97	98/78
即学即会Access	98/78
即学即会PowerPoint	98/78
即学即会FrontPage98	98/78
即学即会Outlook98	98/78
即学即会Windows98	98/78
即学即会Internet	98/78
一步一步学Office	68/54
一步一步学上网2.0	68/54
计算机等级考试一级(含书)	42/33
计算机等级考试一级B(含书)	42/33
计算机等级考试二级C语言(含书)	42/33
计算机等级考试二级Basic(含书)	42/33
计算机等级考试二级Foxbase(含书)	42/33
用多媒体学棋牌(4CD)	128/102
C语言学习合集(4CD)	78/62
常用编程语言学习合集(4CD)	78/62
常用邮据库语言学习合集(5CD)	88/70

工具类：

	定价／优惠价(元)
游戏修改大师	98/78
东方快车2000(标准版)	48/38
东方快车2000(增强版)	160/128
电脑急救专家	125/100
实用工具快车	38/30
法律之星98	150/120
华正CAXA电子图板98	650/520
WPS黄金版	480/384
CCED6.0	660/528
KILL98认证版	380/304
连邦工具套装Ⅱ	218/174
自然码6.0B版	380/304
汉王听写二合一	1580/1264
Windows 98中文标准版	1998/1600

电子图书类：

	定价／优惠价(元)
个人电脑续集(2CD)	48/38
新美世界第二期(2CD)	35/28
新浪潮春节大礼包(含星际争霸、朗道5.0)	25/20

游戏类：

	定价／优惠价(元)
模拟城市3000	149/119
星际争霸Ⅱ－母巢之战	148/118
装甲雄师Ⅱ	148/118
仙剑九八柔情版	138/110
古文明霸王传	98/78
极品飞车Ⅲ	159/127
大富翁Ⅳ(2CD)	128/102
盟军敢死队(选神话)	148/118
沙丘2000(选神话)	148/118
银翼杀手(4CD)	198/158
古墓丽影Ⅲ	148/118
暗黑破坏神	168/134
风云	69/55
装甲指挥官	148/118
美少女梦工厂	98/78
江湖	98/78
连邦娱乐套装Ⅱ	188/150

其它：

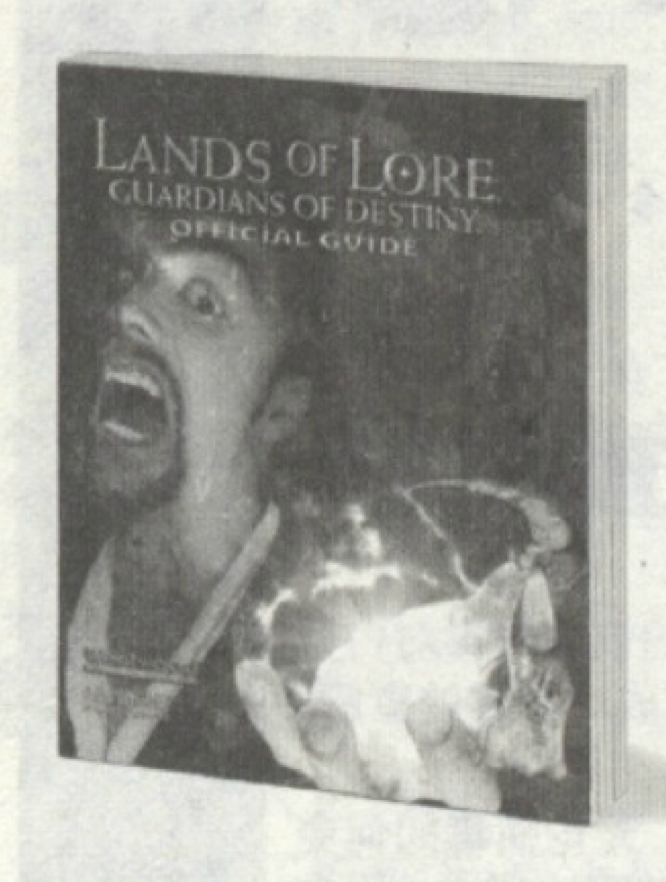
	定价／优惠价(元)
中国邮票大全	80/64
世界军事百科(2CD)	60/48
电脑爱好者(冬季版)	35/28

北京万众合力科技有限责任公司 《万众软件俱乐部》　咨询电话：010-62510109、62510224(24小时)、联系人：罗雪松
汇款地址：北京双榆树101号信箱　邮编：100086　监督电话：010-62510135（公司总部）、010-63150000(消费者协会)
总部地址：北京海淀区海淀路171号大华写字楼B335(320 332 302 811路公共汽车人民大学站下车向北200米路西）

过关新将的无敌法宝

“新天地电脑游戏攻略系列丛书”——令你不再羡慕国外玩家!

电脑游戏攻略书在国际上已流行数载，它不同于一般的游戏攻略及评论性文章，全部资料均由游戏制作小组提供，并授权国际著名图书出版发行公司编写、制作，书中有大量关于游戏的内部资料以及游戏开发人员编纂的详尽游戏攻关技巧和开发背景等内容，可以帮助玩家迅速提高游戏技巧且极具收藏价值。新天地陆续推出的一批热门游戏的中文攻略书，全部由国际知名出版公司授权，并经过专家精心翻译。每册长达近200页，装帧考究、印刷精美、定价合理。本本都是玩家必备的极品书刊。



《黑暗王座II——权威攻略指南》

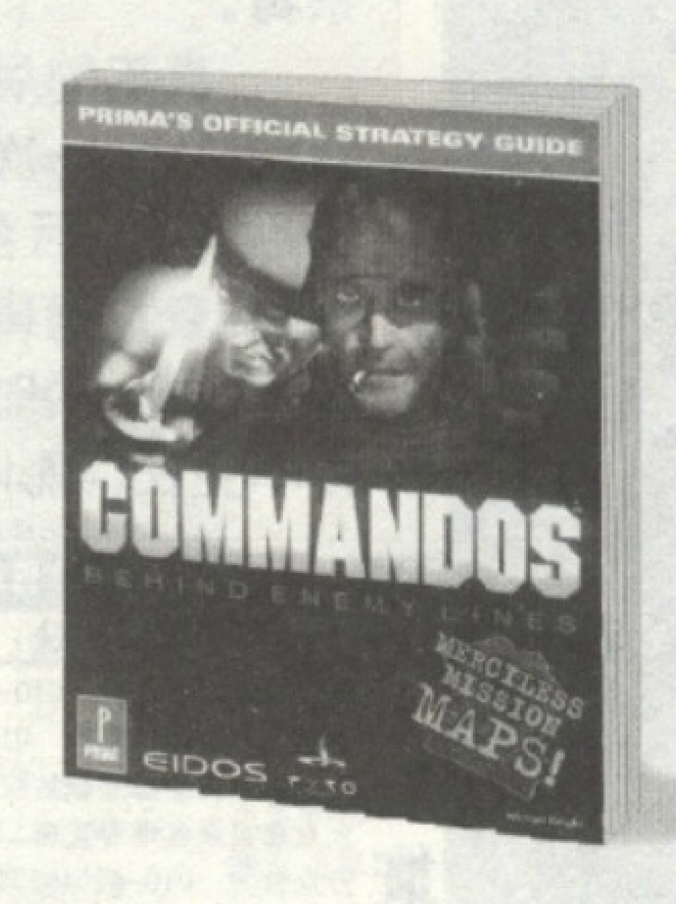
Westwood历史四载精心制作的游戏巨作，书中的全部资料均由游戏制作小组提供，并授权国际著名的图书出版发行公司——BradyGames编写、制作，并由新天地互动多媒体专门聘请专家对该书进行了的精心翻译，为广大玩家提供了最为详细的全面攻略。书中涵盖了游戏中三大地区最为详尽的地图及所有武器、装备、道具、魔法的一切资料，告诉你《黑暗王座II》的一切秘密，极具实用价值和收藏价值!

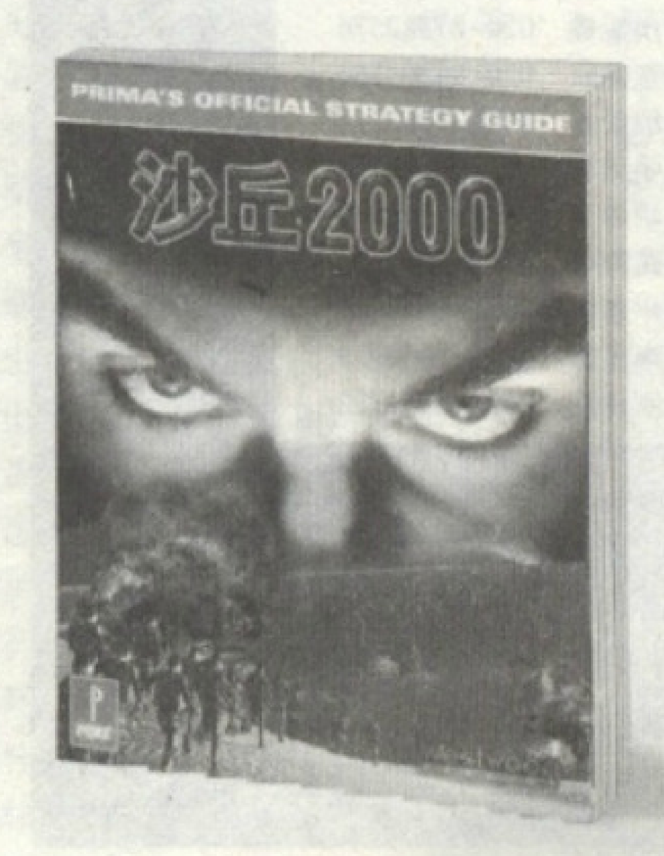
《黑暗王座II——权威攻略指南》一书共214页，总字数达33.4万字，收录各种珍贵图片200余张，采用国际标准高级胶版纸印刷；装帧考究、印刷精美，是一本值得所有RPG游戏玩家珍藏的高品质书刊。

《盟军敢死队》权威官方攻略指南

全面剖析游戏中一切，每个隐秘的细节都不会被放过。Prima Publishing正式授权，新天地互动多媒体专门聘请专家进行精心翻译，以31.2万字和180余张地图指引你一步一步走向胜利，极具收藏价值！全书厚达200页，采用国际标准胶版纸印刷，装帧考究、印刷精美。

★ 想知道什么才是"不流血的战争"吗？我们将告诉你作为一名完美的战士所应具有的一切!
★ 全面剖析所有任务流程
★ 详尽至极！指导你如何干掉每一个敌人
★ 操纵6名敢死队员的权威战术经验





《沙丘2000》权威官方攻略指南

《沙丘2000》权威官方攻略指南由Westwood的《沙丘2000》游戏制作小组提供资料，Prima Publishing 正式授权，新天地互动多媒体专门聘请专家精心翻译，全面剖析三大家族所有任务流程，向你传授最致命的单人游戏及联机游戏战术。此书具体介绍了游戏的一般战略以及所有单位的功能和相互作用，并以大量的文字和直观的图片向你讲解了资深的建设技巧和用兵之道，使你在任何情况下都能做到“知己知彼，百战不殆”。同时，关于沙丘文化的背景介绍更增加了本书的收藏价值!

全书厚达200页，总字数达31.2万字，收录各种珍贵图片120余张，采用国际标准高级胶版纸印刷；装帧考究、印刷精美，欲购从速!

SunTendy INTERACTIVE 新天地互动多媒体

新天地感谢全国玩家热情支持



一部创意非凡的游戏如同一部感人至深的电影巨作一样，会给人留下无穷的回味。与风靡全球的影坛新贵《拯救大兵瑞恩》一样，西班牙Pyro小组的处女作《盟军敢死队》是一部同样以第二次世界大战为题材的策略游戏新秀。它一经推出，便受到了全世界玩家的广泛赞誉，在一个月内便冲入全球游戏TOP 100排行榜前10名。它确立了“实时战术”这种全新的游戏类型，成为游戏史上的里程碑。

1999年，新天地互动多媒体将以“本土化、中文化”作为自己新的一年的新目标。《盟军敢死队》，作为一部深受全国玩家喜爱的策略型游戏，经过新天地历时2个月的精心汉化，其简体中文版已经制作完毕，并将于春节后与全国玩家见面。《盟军敢死队——中文版》仍然秉持了新天地汉化的一贯风格，在不失游戏原有风格的基础上进行了本地化工作。

中文版包装中赠送精美彩色图形攻略集和《盟军敢死队作战白皮书》，零售价148元。

对于已经购买了新天地英文版《盟军敢死队》的忠实用户，只需凭用户回函卡，便可以50元的超值价格获得《盟军敢死队——中文版》光盘及精美图形攻略集（如回函卡已寄回，请在汇款单上注明）。



“中国劳拉”真人模特评选活动盛况空前

自从四名“中国劳拉”真人模特的最终候选人出台以来，短短的一个月内，2000余张选票如雪片一般从神州大地的四面八方汇集到了我们的手中。同时，首都在线（www.263.net）也在国际互联网上推出了网上投票活动，每天都有近百名网虫前去投票。本次活动在国内反响之大、参加人数之多、情况之空前热烈，超乎我们的想象。在此，我们由衷感谢广大玩家对中国游戏业及新天地的热情支持和关注！

为此，我们将从选中最终劳拉模特的玩家中抽取20名幸运者，设置"独具慧眼奖"，赠：新天地互动多媒体发行的正版《古墓丽影III》一套及第四届《大众软件》奖奖券一张。

“我心目中的中国劳拉”选票单选有效，复印有效。请将候选人的名字前的字母填在选票中，贴在信封背面，**寄至——北京市1998信箱 企划部收（邮编：100091）。**

截止日期为1999年4月1日，以邮戳标记为准。“中国劳拉”候选人详细资料请查阅《大众软件》99年一月下期，二月上期，选票见《大众软件》99年二月上下期。

《古墓丽影III》
好评热卖中！



地址：北京海淀区哨子营1号(北京市1998号信箱)
邮编：100091　联络：新天地市场部
电话：(010) 62862035　传真：(010) 62862036



正版2000软件最新目录

为促进正版软件市场发展，为更多计算机用户使用正版软件，圣比尔软件、万众合力、百年树人、育碟园四家软件批发商联手推出“正版 2000”软件销售活动，本次活动有众多出版社及软件开发商参与，**单片定价 20 元**，邮购 5 片起邮，另付邮费 10 元。欢迎各地经销商加盟！欢迎广大用户邮购。邮购地址：北京海淀中关村邮局 031 信箱；邮编：100080；电话：(010) 62527962/63/64/65。邮购时请写明邮编、地址、电话、姓名。

人物介绍

A0001 中华人杰

课堂学习

B0001 初一英语同步学习
B0002 初一数学同步学习
B0003 初二英语同步学习
B0004 初二数学同步学习
B0005 初二物理同步学习
B0006 初三数学同步学习
B0007 初中化学同步学习
B0008 初三英语同步学习
B0009 初中语文同步学习
B0010 树人初一代数上
B0011 树人初一代数下
B0012 树人初二代数
B0013 树人初三代数
B0014 树人初中代数总复习
B0015 英语听说学
B0016 小学数学总复习
B0017 统创小学五年级全科
B0018 统创小学六年级全科
B0019 统创初中一年级全科
B0020 统创初中二年级全科
B0021 统创初中三年级全科
B0022 统创初中升学指导

计算机学习

C0001 手把手教Photoshop4.0
C0002 一步登天office95
C0003 一步登天Vfoxpro
C0004 方正奥思98学习版
C0005 多媒体电脑的秘密
C0006 畅游多媒体
C0007 Internet百科辞典
C0008 多媒体学WORD
C0009 多媒体学EXCEL
C0010 多媒体学FOXPREE
C0011 用电脑学3DS
C0012 用电脑学PHOTOSHOP
C0013 用电脑学IPAS
C0014 用电脑学CORELDRAW
C0015 用电脑学AUTOCAD
C0016 用电脑学AUTHERWERE
C0017 用电脑学3D MAX2
C0018 WIN98易学活用
C0019 WIN98快速入门
C0020 Windows98即时通
C0021 Word即时通
C0022 Excel即时通
C0023 PowerPoint即时通

语言学习

D0001 口语速成
D0002 TOEFL听力实战英语四六级
D0003 好莱坞之声
D0004 中级英语词汇
D0005 实用英语词汇
D0006 英语听力实用篇
D0007 英语听力基础篇
D0008 多媒体学单词
D0009 急救英语基础篇
D0010 网际网概念英语
D0011 单词记忆银行1
D0012 单词记忆银行2
D0013 单词记忆银行3
D0014 英语世界
D0015 着迷900英语会话通
D0016 着迷900英语语法通
D0017 着迷900英语发音通
D0018 着迷900英语读写通
D0019 着迷900英语词组通
D0020 着迷900英语词汇通

电子读物

F0001 多媒体世界五年典藏版
F0002 读者休闲篇
F0003 读者阅读篇
F0004 读者欣赏篇
F0005 古典名著
F0006 中国股市97年报
F0007 中国诗词精华

文化艺术

G0001 中国民间吉祥图案
G0002 震撼
G0003 辉煌
G0004 天问

儿童读物

H0001 儿童辞海
H0002 多感度儿童英语入门篇
H0003 多感度儿童英语初级篇
H0004 多感度儿童英语中级篇
H0005 多感度儿童英语高级篇
H0006 恐龙画册
H0007 诗乐启蒙A
H0008 诗乐启蒙B

其它学习

I0001 股海引航
I0002 国画入门
I0003 股神

素材

J0001 底纹精品库1
J0002 底纹精品库2
J0003 底纹精品库3
J0004 广告摄影底纹宝典1
J0005 广告摄影底纹宝典2
J0006 广告摄影底纹宝典3
J0007 广告摄影底纹宝典4
J0008 广告摄影底纹宝典5
J0009 当代设计创意宝典(创意
J0010 当代设计创意宝典(设计
J0011 当代设计创意宝典(纹理
J0012 当代设计创意宝典(启迪
J0013 当代设计创意宝典(发想

游戏

K0001 98游戏宝典(上)
K0002 98游戏宝典(下)
K0003 PC游戏世界三
K0004 PC游戏世界四
K0005 灌蓝金刚
K0006 97赛手
K0007 时空游侠
K0008 PC游戏世界二

商业办公软件

L0001 文友字库

辅导学习

M0001 英语高考指南
M0002 最新英语中考指南
M0003 怎样写好作文初中基础
M0004 怎样写好作文初中升级
M0005 怎样写好作文高中基础
M0006 怎样写好作文高中升级
M0007 怎样写好作文小学基础
M0008 怎样写好作文小学升级
M0009 家教软件集锦
M0010 金耳朵声算法

娱乐休闲

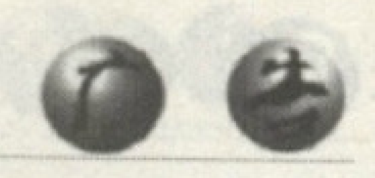
O0001 香港97
O0002 美食新概念蔬菜篇
O0003 美食新概念海鲜篇
O0004 军事百科(上)
O0005 军事百科(下)
O0006 98世界杯大记实
O0007 情人的礼物

所有邮购客户均将登记到“正版 2000”客户记录中，我们会每个季度给所有客户邮寄一份最新“正版 2000”软件目录，以及圣比尔软件编著的软件导购。

北京圣比尔：(010)62552749　东城圣比尔：(010)84010570　太原圣比尔：(0351)4070319
石家庄圣比尔：(0311)6083454　郑州圣比尔：(0371)3943164　塘沽圣比尔：(022) 25710227
武汉圣比尔：(027) 87869386　无锡圣比尔：(0510) 3737842

为共享价格优势，推广正版软件，诚邀有识之士加盟“圣比尔软件”连锁组织！

何必东奔西走，圣比尔应有尽有！



终极战区

完美中文版

又名 战争地带

跟随
采矿
进攻
搭乘

整修
装弹
猎取目标

回收
攻击兵工厂
无指令
取消

挡我者 死

- 先进的战斗单位，超过30种！
- 流行的战术方式，即时策略！
- 真实的游戏感受，第一人称视角！
- 聪明的挑战对手，Intelnet网络连线！
- 流畅的三维画面，支持各类3D加速芯片！
- 极cool的PC游戏——“终极战区”

99年2月上市

零售价：99元

BATTLE ZONE

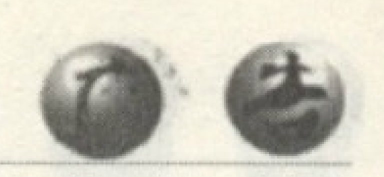
该游戏四周闯入POP100前十位，不知你多久能击退敌人的进攻！

上海金仕达多媒体有限公司

经销商 连邦 正普 赛乐氏 创先 等软件专卖

电话：(021) 65643055 65442918 (010) 62574983 传真：(021) 65108895

E-mail: bob@kingstargroup.com.cn http://www.kingstargroup.com.cn



可在大众软件邮购中心邮购的刊物

品 名	零售价	邮费	特快专递	品 名	零售价	邮费	特快专递
95年月刊(9,10,11)	3.00	2.00	30.00	大众软件97合订本上	25.00	4.00	35.00
96年月刊(4,6,7,11,12)	3.00	2.00	30.00	大众软件97合订本下	25.00	4.00	35.00
97年月刊(4-6,8-12)	6.00	2.00	30.00	大众软件98合订本上	28.00	4.00	35.00
98年月刊(4,5,7,11,12)	6.50	2.00	30.00	大众软件98合订本下	28.00	4.00	35.00
99年2月上、下	5.00	2.00	30.00	大众软件CD(总第1-4,6期)	15.00	5.00	25.00
99年3月上	5.00	2.00	30.00	大众软件CD98年4月,7-10月	19.00	5.00	25.00
大众软件96年增刊	22.00	3.00	35.00	大众软件98合订本下CD	38.00	6.00	25.00
大众软件97年增刊	18.00	3.00	35.00				

邮购地址：北京和平门邮局3056信箱　　邮　编：100051
收 件 人：大众软件邮购中心　　查询电话：010-67024050

广告咨询卡

我在贵刊______年第____期的___彩色　___黑白　___刊花设计广告中看到_________公司（厂家）_________产品（技术信息），希望：

□购买　□索取资料　□询问价格　□参加培训

读者姓名：　　年龄：

职务：　　电话：

工作单位：

通信地址：　　邮编：

填好后，请贴在信封背面。

TOP TEN 选票

姓名	年龄	我喜欢的5个游戏
		1.
性别	游戏龄	2.
		3.
榜评：□有 □无		4.
邮编：		5.
地址：		

选票规则

★请您将最喜爱的游戏放在首位；
★所选游戏必须为已发行的PC GAME；
★所选游戏不可超过5款，可少选；
★所选游戏若为英文版，请注明英文；
★填好后,贴在信封背面，复制有效。

晶合实验室

如有榜评，请在榜评末尾写清通信地址。

请将选票寄到：北京和平门邮局3056信箱
大众软件杂志社收　　邮编：100051





《小恐龙学棋记》118元

为了满足初学围棋的朋友，特别是广大家长的愿望，俞斌围棋软件公司特地从台湾晟业咨询公司引进了《小恐龙学棋记》大陆版权，奉献给各位朋友。

《小恐龙学棋记》电脑光盘将围棋基本概念和多媒体技术结合在一起，可爱的动画、悦耳的音乐、活泼的游戏及有趣的旁白，让尚未踏入围棋世界的朋友们，在轻松愉快的环境中做第一次接触。针对初学者设计，以深入浅出的方式，一个概念、一个步骤的解说，《小恐龙学棋记》算开创了先例，在每个概念及每一个步骤之后，都有一个测试练习部分以加强巩固学到的知识。此光盘对围棋起源，围棋基础知识，围棋中的各种概念，都有很详尽的描述；并附有1000局的题库和九路棋盘的人机对弈程序，用以操练和测试。

业务联系：北京海淀区花园路6号计算机部　闫世民　邮编：100088
Tel/FAX：62364921　62014411-2844，3284
邮购地址：上海市祥德路311弄6号402室　孔昭兴　邮编：200081
BP机：(021)55991呼13838



电子工业出版社万捷电子书店

荣誉推出99年优秀畅销图书、免收邮挂杂费

序号	书名	定价	序号	书名	定价
B067	LINUX大全（含盘）	95	B0100	Core IDRAW 8从入门到精通	58
B091	Windows98使用大全	88	B0101	Visual Basic 6从入门到精通	86
B092	Visual C++5使用大全	90	B0102	Visual C++ 6从入门到精通	92
B093	Java编程大全（含盘）	125	B0103	Director 6从入门到精通	58
B094	Visual Studio使用大全	64	B0104	Visual Basic 6奥秘（含盘）	95
B095	Visual Basic 5.0中文版编程实例详解	58	B0105	Visual Basic 6宝典（含盘）	104
B096	Visual Fox Pro 5.0中文版编程实例详解	50	B0106	中文版Windows98宝典（含盘）	108
B097	Windows 95/98操作系统编程实例详解	40	B0106	中文版Windows98系统管理员宝典（含盘）	90
B030	DelPhi高级开发指南	80	B0107	Photoshop 5 for Windows宝典（含盘）	105
B098	Power Builder 6开发指南	85	B0108	Visual J++宝典（含盘）	108
B099	Photoshop专家指导	46	B0109	英汉计算机百科辞典	360

开户行：民生银行北京万寿路支行　帐号：2210201010842　户名：北京万捷电子科技图书有限公司
邮局汇款：北京市万寿路万捷电子书店　朱长明（收）　电话/传真：010-68225700　邮编：100036

改编自H·G·威尔斯著名科幻小说的即时战略游戏

世界大战

1898年
火星人进攻英国…

火星人陆地进攻



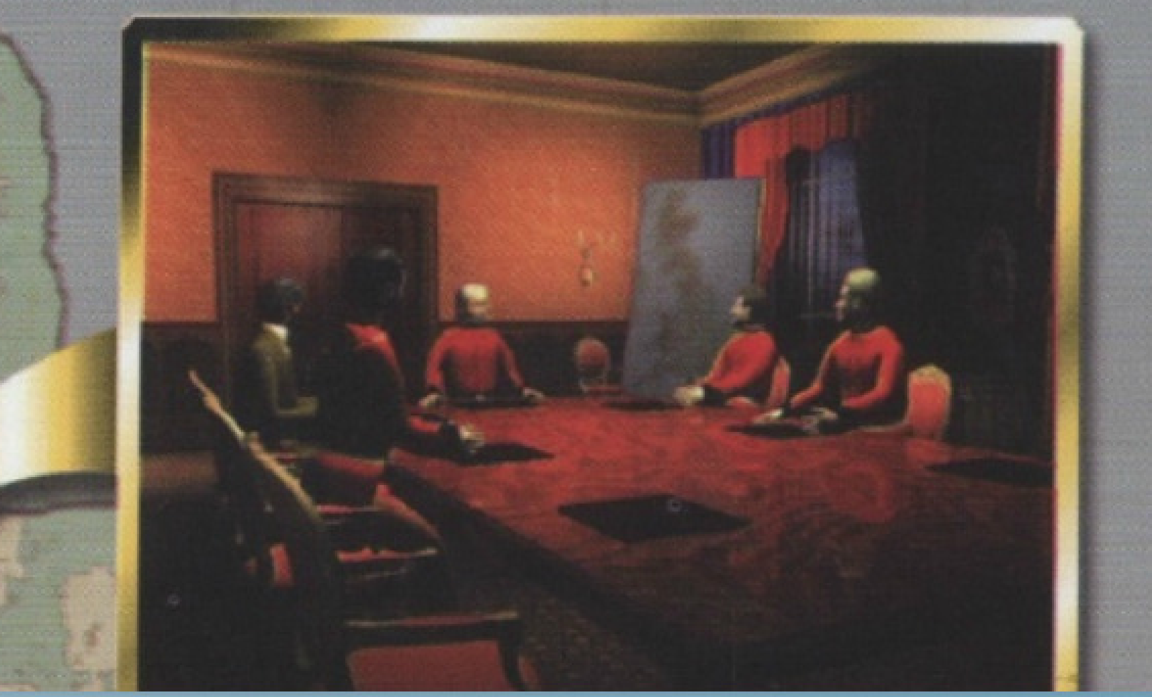
火星人战报



地球人战报



火星人海上进攻



皇家陆军作战室



地球人反击
地球人反击
火星人入侵伦敦
The War of the Worlds
世界大战
杰夫·威尼
上海育碧电脑和《大众软件》将联合发行“世界大战”原著最新中文译本，以及杰夫·威尼为小说创作的原声大碟。
Ubi Soft
上海育碧电脑软件有限公司
地址：中国上海市张杨路500号18楼
邮编：200122
电话：(021)58788969-223,203
传真：(021)58367021
网址：http://www.ubisoft.com.cn
http://www.ubisoft.com

少年電世界——Coolboy

《少年电世界》--Coolboy是一份与青少年朋友共享数字时尚文化，邀游浩森网络空间，在游戏世界里品味别样人生的综合性月刊。它集新闻性、实用性、科普性于一身，旨在为新时代的Coolboy们提供一个信步东西文化，跟踪最新数字技术的窗口。1998年全新改版后，Coolboy郑重推出三大版块：即地球村版块、电脑套餐版块和娱乐版块。

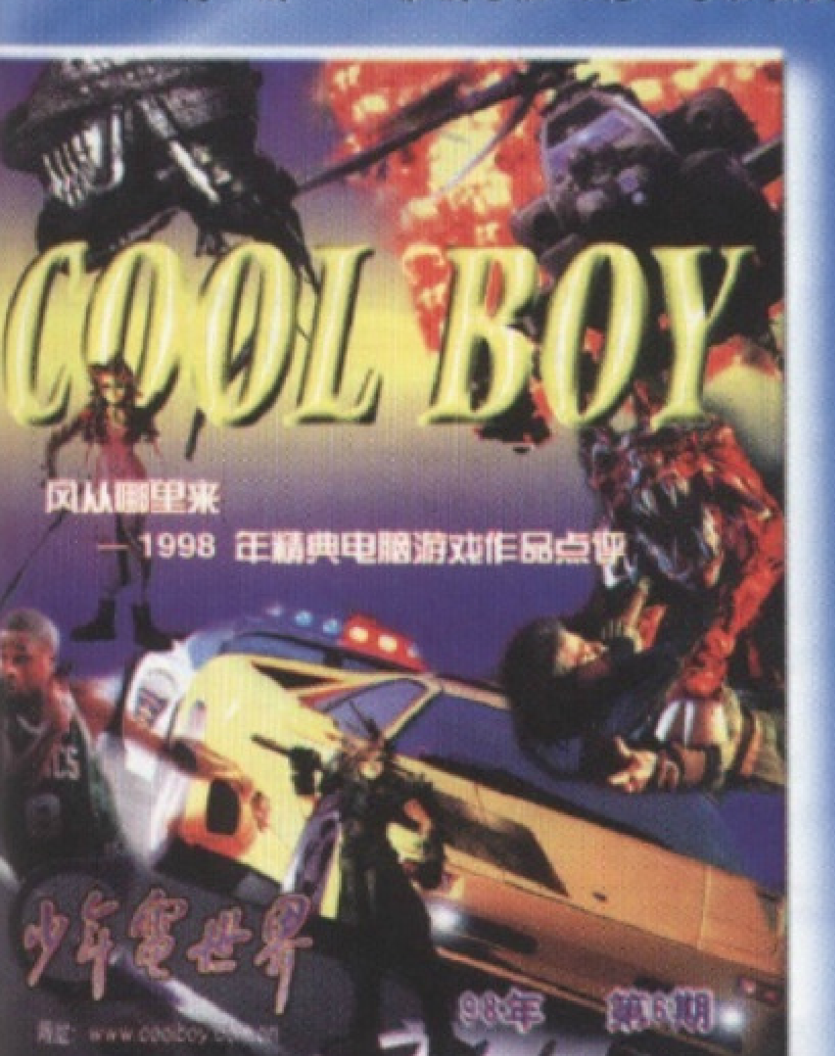
地球村版块
"天下事"--Hi, the World：计算机、网络、电子等领域最新重要及趣味新闻。
"英才"--Mr. Cool： IT界风云人物。
"视点"--Digital Life：关注数字化生存。

电脑套餐版块
"软件大本营"：介绍计算机软件及应用
"硬件加油站"：介绍计算机硬件及维修知识
"芝麻开门手记"：在这儿，把你玩电脑时的任何心得和技巧与大家分享。
"丹丹姐姐信箱"：有问题找不到答案？问我们的丹丹姐姐！
"网络咖啡屋"：你可以在这大侃你的网虫经，包括网络知识和网上信息。
"竞赛园地"：想成为编程高手吗？那就到这来。
"天方夜'谈'"：杂谈电脑文化、电脑幽默、趣闻。

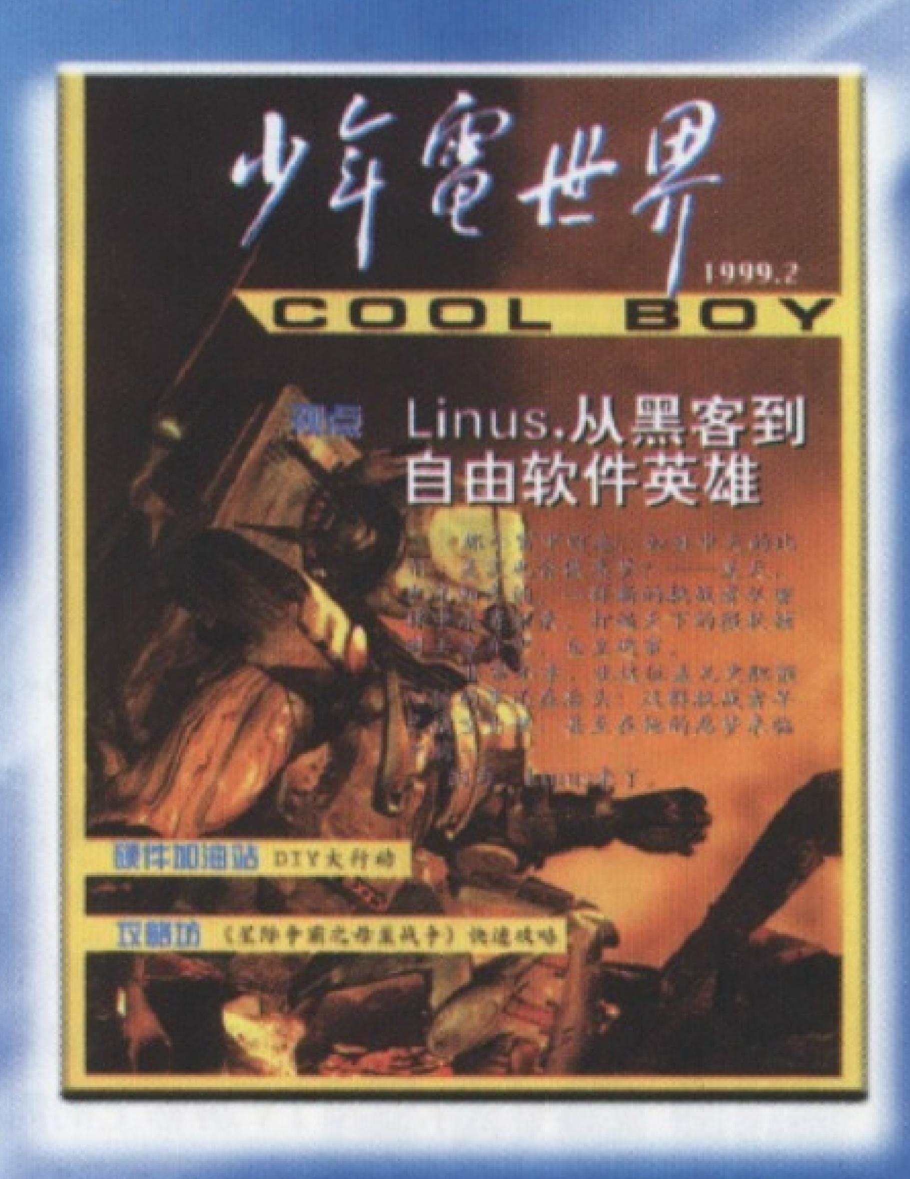
娱乐版块
"先睹为快"：介绍即将上市的游戏及推片、热点游戏
"业界星空"：游戏公司、游戏制作小组访谈
"Game与网"：介绍网络游戏及发展趋势
"攻略坊"：帮你过关斩将
"锦囊密计"：耳边一声细语，让你如虎添翼。
"小玩家俱乐部"--Cool Gamer Club：结交天下玩家，畅谈游戏人生。
"触电广场"—电子发烧友的乐园
"电文化"—谈电影和音乐、品尝时尚文化
"关于电"—介绍电子小制作以及有关电的基础知识
"玩具总动员"--想自己动手制作游戏吗？想玩好游戏吗？那这儿不可不来。

全年57.6元，可随时向发行部办理邮购手续（免邮费），款到后3日内寄出。

地址：北京百万庄路22号《少年电世界》杂志社　邮发代号：82-36
电话：010-68326683　传真：010-68329615　邮政编码：100037









如果你不是电脑高手，如果你很想学一些电脑知识，可又看不下那一本本厚厚的大书，那么你需要的是--《少年电世界之漫画电脑篇》！它通过幽默的漫画手法，把一百多个电脑相关的问题讲解得简单清楚明白，让您在会心微笑之际，轻松掌握电脑常用知识。更有150个知识卡片，为您解释常用电脑术语，看完之后您也可以向别人夸夸其谈了！还配有80页精心编写的教材，保证您使用时毫无麻烦。

您只需要将光盘插入光驱，然后"哈！哈！哈！......"







北京龙文公司总承销　承征全国代理

地址：北京市西直门北大街甲43号金运大厦B1108
电话：010 - 62294038/39/40 转85
传真：010 - 62294037　邮政编码：100044
联系人：王爱民



少年電世界——Coolboy

《少年电世界》--Coolboy是一份与青少年朋友共享数字时尚文化，遨游浩淼网络空间，在游戏世界里品味别样人生的综合性月刊。它集新闻性、实用性、科普性于一身，旨在为新时代的Coolboy们提供一个信步东西文化，跟踪最新数字技术的窗口。1998年全新改版后，Coolboy郑重推出三大版块：即地球村版块、电脑套餐版块和娱乐版块。

地球村版块

"天下事" --Hi, the World：计算机、网络、电子等领域最新重要及趣味新闻。
"英才" --Mr. Cool：IT界风云人物。
"视点" --Digital Life：关注数字化生存。

电脑套餐版块

"软件大本营"：介绍计算机软件及应用
"硬件加油站"：介绍计算机硬件及维修知识
"芝麻开门手记"：在这儿，把你玩电脑时的任何心得和技巧与大家分享。
"丹丹姐姐信箱"：有问题找不到答案？问我们的丹丹姐姐！
"网络咖啡屋"：你可以在这大侃你的网虫经，包括网络知识和网上信息。
"竞赛园地"：想成为编程高手吗？那就到这来。
"天方夜'谈'"：杂谈电脑文化、电脑幽默、趣闻。

娱乐版块

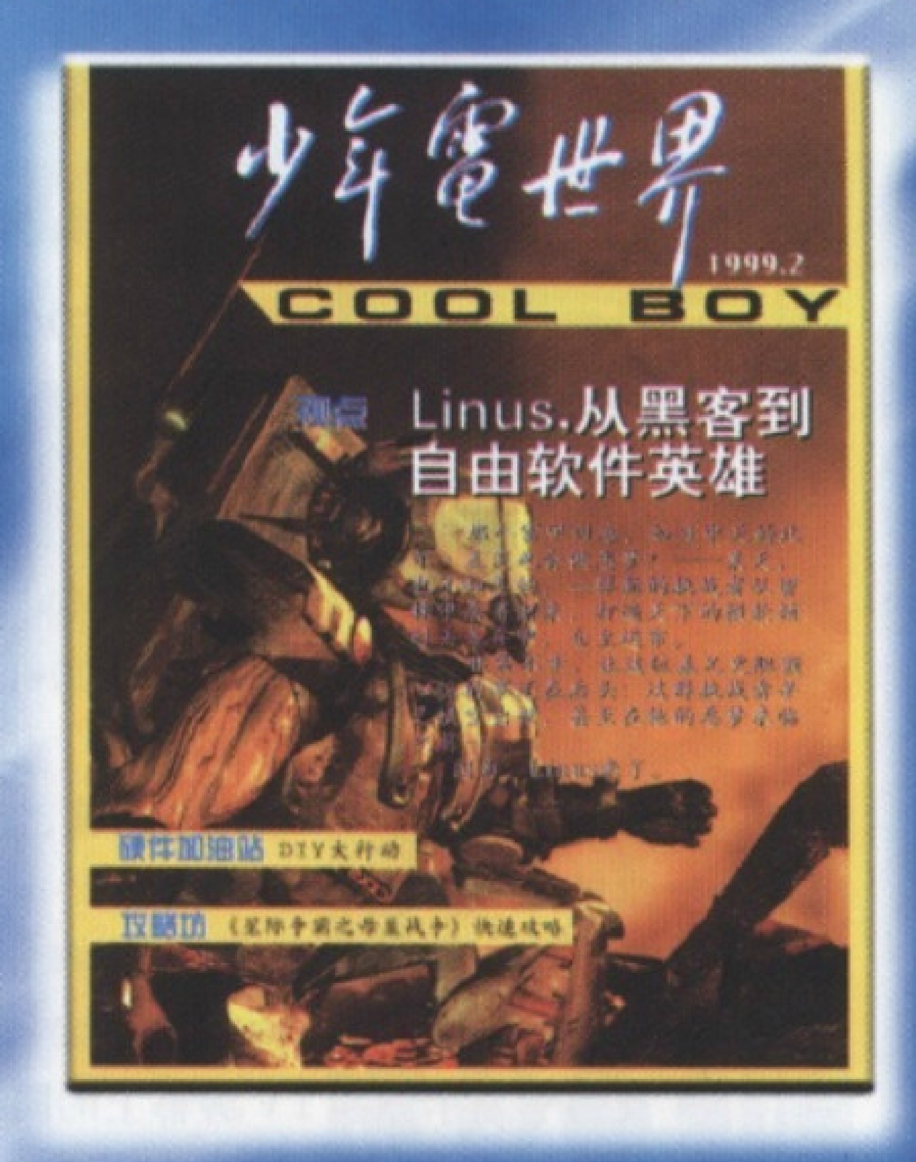
"先睹为快"：介绍即将上市的游戏及摇片、热点游戏
"业界星空"：游戏公司、游戏制作小组访谈
"Game与网"：介绍网络游戏及发展趋势
"攻略坊"：帮你过关斩将
"锦囊妙计"：耳边一声细语，让你如虎添翼。
"小玩家俱乐部"--Cool Gamer Club：结交天下玩家，畅谈游戏人生。
"触电广场"—电子发烧友的乐园
"电文化"—谈电影和音乐、品尝时尚文化
"关于电"—介绍电子小制作以及有关电的基础知识
"玩具总动员"—想自己动手制作游戏吗？想玩好游戏吗？那这儿不可不来。

全年57.6元，可随时向发行部办理邮购手续（免邮费），款到后3日内寄出。

地址：北京百万庄路22号《少年电世界》杂志社　邮发代号：82-36
电话：010-68326683　传真：010-68329615　邮政编码：100037



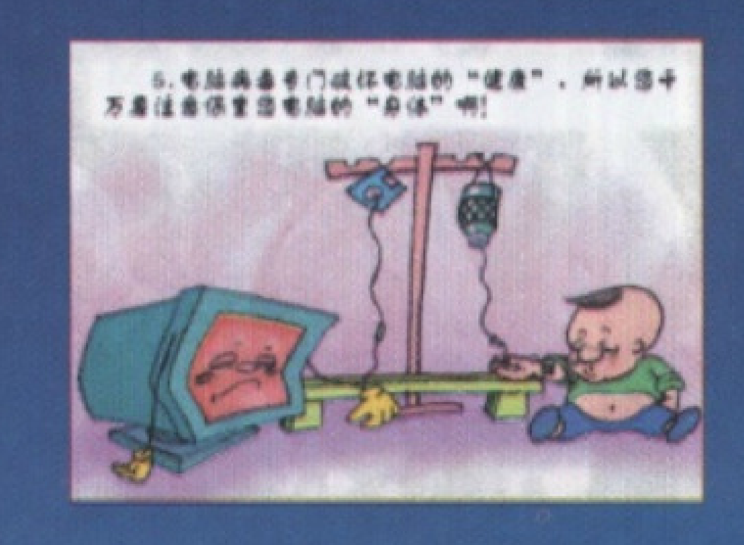






如果你不是电脑高手，如果你很想学一些电脑知识，可又看不下那一本本厚厚的大书，那么你需要的是——《少年电世界之漫画电脑篇》！它通过幽默的漫画手法，把一百多个电脑相关的问题讲解得简单清楚明白，让您在会心微笑之际，轻松掌握电脑常用知识。更有150个知识卡片，为您解释常用电脑术语，看完之后您也可以向别人夸夸其谈了！还配有80页精心编写的教材，保证您使用时毫无麻烦。

您只需要将光盘插入光驱，然后"哈！哈！哈！……"

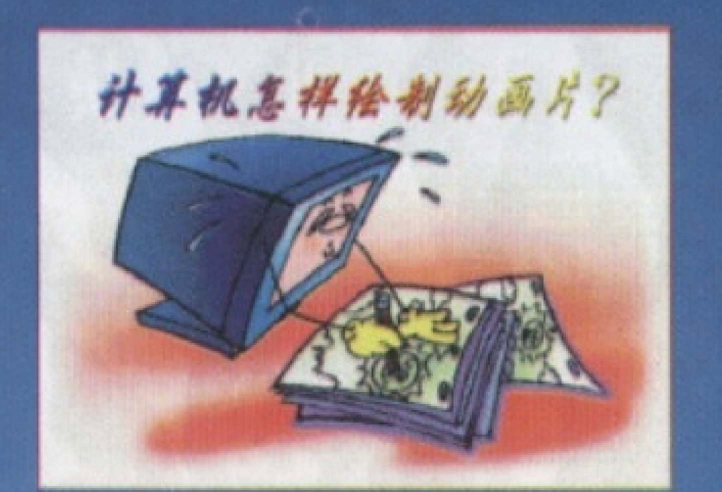






北京龙文公司总承销　承征全国代理

地址：北京市西直门北大街甲43号金运大厦B1108
电话：010 － 62294038/39/40 转85
传真：010 － 62294037　邮政编码：100044
联系人：王爱民




TOP 十
1. 星际争霸
2. 仙剑奇侠传
3. 盟军敢死队
4. 大富翁Ⅳ
5. 风云
6. 暗黑破坏神
7. 沙丘2000
8. 足球98
9. 世界杯98
10. 铁甲风暴
TOPTEN
1999.2
WORLD CUP 98
FRANCE 98
EA SPORTS
租
晶合实验室

刊号：ISSN1007-0060 / CN11-3751/TN

邮发代号：18-107

零售价：5.00 元